Konkurs! • **Instrukcja: UNREAL**

CHCESZ WIEDZIEĆ DLACZEGO FAJNIE MIEĆ ROBAKI ? czytaj na następnej stronie.



Nr 04/2001 (38)
Kwiecień 2001

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 4,50 zł
W tym VAT 7%

Instrukcja
Unreal

Solucje

Age of Empires 2: Conquerors
Mechwarrior IV - Vengeance
Homeworld Cataclysm
Rycerze Króla Artura
Chicken Run
The Ward
Sea Dogs
Oni

Poradniki

Sudden Strike
Colin McRae Rally 2

Tipsy

Kąciki

RPG, RTS, FPP

Nowości

Zapowiedzi

Lista premier





MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI

DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA
79,90
ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!

24 61 20 45

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



AoE2: Conqueres



Sea Dogs



Oni



Wiosenne porządki

Witajcie, drodzy Czytelnicy, w pierwszym wiosennym numerze Action Plusa. Chciałoby się od razu dodać: odnowionego Action Plusa. Do debiutującego parę miesięcy temu działu kącików tematycznych doszedł nam bowiem kącik poświęcony grom FPP, dzięki czemu mamy obecnie strony dedykowane strategiom, grom fabularnym oraz właśnie FPP. Na tym jednak świat kącików wcale się nie kończy. Ich autorzy pracują właśnie nad stronami klubowymi w Internecie. Do tej pory wystartował w Sieci Sztab Weteranów (sztab.actionplus.pl), a w ciągu paru tygodni dołączą do niego także dwa pozostałe kąciki. Na tym zmiany wcale się nie kończą! Postanowiliśmy bowiem wydzielić listę premier, która dotychczas uzupełniała kąciki tematyczne. Stanowi ona podstawę działu Incoming, z którego dowiecie się nie tylko o najnowszych planach wydawniczych naszych dystrybutorów, ale będziecie mogli również poczytać o najważniejszych, naszym zdaniem, rynkowych premierach danego miesiąca. A wszystko to okraszone zostało solidną porcją związanych z grami newsów. Nie będę ukrywał, że naszym celem jest wspomóc was nie tylko solucjami i poradnikami przydatnymi przecież dopiero po zakupie gry, ale i towarzyszyć przy jego planowaniu! Bo choć krótkie zapowiedzi pełnych recenzji nie zastąpią, to przecież tych ostatnich nie da się przygotować przed premierą! Gdybyśmy zaś ograniczali się jedynie do możliwych do zdobycia wersji beta - cóż, w tym wypadku nie moglibyśmy przedstawić tego, co chcemy i musielibyśmy ograniczyć się do propozycji, które przedstawić możemy. I cała idea tego działu ległaby w gruzach, a tak możemy wam je z podniesionym czołem zaprezentować, pewni, że jedynym kryterium doboru tytułów było tylko i wyłącznie nasze - przez parę lat zbierane - doświadczenie! Czy można mu zaufać? My jesteśmy pewni, że tak, ale nic nie stoi na przeszkodzie, byście nas najzwyczajniej sprawdzili - w każdym razie pozostałe strony Action Plusa stoją przed wami otworem.

Naczelny

PS Nie dajcie się zaskoczyć w lany poniedziałek! Zacznijcie przygotowania już teraz, zwłaszcza gdy waszymi wrogami okażą się "ktosie" pokroju naszego Timu!

PS2 Pamietajcie także, że tak jak w grach zawsze na końcu jest jakiś boss, tak i Tim (my) ma swojego bosa w postaci naczelnego, którego trzeba zlać najwięcej :)



e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 38
Kwiecień 2001

Redakcja

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewwski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0.71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206 383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: kamil.linder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. (071)3412083, 3421841, 3420316 w 109
tel. komórkowy (0) 502 979 002
e-mail: fafal.gromnicki@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław



Media with passion

producent: Epic
platforma: PC

Unreal

Wskutek katastrofy statku kosmicznego trafiasz - jako jedyny, który przeżył - na obcą planetę. Problem w tym, że jest ona wybitnie mało przyjazna. Co więcej, zamieszkują ją inteligentne - czasem nawet bardzo - ale też bardzo negatywnie do ciebie nastawione formy życia. (Na szczęście są też i przyjazne, nastawione pokojowo czterorękie istoty, których NIE NALEŻY zabijać. Ba - trzeba je chronić. One zaś potrafią za to odpłacić. Zabijanie wszystkiego "jak leci" nie jest tutaj dobrze widziane. Prawdę mówiąc, działając w taki sposób, praktycznie nie masz szansy na ukończenie gry.)

Ponieważ na obcej planecie niewiele jest istot, które rozumieją jakikolwiek ludzki język, twoim pierwszy zadaniem będzie odnalezienie specjalnego urządzenia tłumaczącego (czyli translatora). Nie dość, że pozwoli ci on pojąć, co chcą ci przekazać rozmaite istoty (wskazówka: jeśli po prostu do ciebie strzelają, świadczy to o raczej nieprzyjaznych zamiarach), to np. po znalezieniu przedmiotu translator podpowie ci, co to jest, do czego służy itp. Naturalnie, w tym celu translator należy włączyć (klawiszem F2 - ten sam klawisz też służy do jego wyłączenia).

No dobra - a co jest twoim celem gry? Ha, a o czym marzy każdy rozbitek? By wrócić do domu! By przeżyć. A kim jesteś? Rozbitkiem... Zatem chyba wszystko jest jasne? Hm, ale warto jednak wspomnieć, że twoje przybycie na tę planetę sprawiło, iż niektórzy z jej mieszkańców wiążą i z tobą, i z twym pojawieniem się wielkie nadzieje. Jednak kto to jest, czego chce i czemu właśnie od ciebie - dowiesz się w miarę rozwoju gry. Na razie dbaj tylko o to, by twoja skóra była cała. A to będzie ciężkie do realizacji, gdyż... zresztą popatrz.

Kogo napotkasz?

• **Brute**
Wzrost: 270 cm.
Waga: 330 kg.
Broń: działka zamontowane na ramionach.
Opis: bardzo agresywni, mało zwinni (wręcz bezmyślnie mało zwinni). Stworzeni przez Skaarjów w jednym celu: do pilnowania porządku, a w razie zamieszek - brutalnego rozprawienia się z nimi.

• **Skaarj**
Wzrost: 240 cm.
Waga: 190 kg.
Broń: szpony, pociski.
Opis: niezwykle agresywni, nieludzko zwinni i przebiegli. Doskonali łowcy dysponujący instynktem drapieżców i zdolnością posługiwania się różnorodną bronią. Tak jak w przypadku praktycznie wszystkich ras, istnieje wiele różniących się od siebie odmian Skaarjów.



• **Slith**
Wzrost: 400 cm.
Waga: 195 kg.
Broń: szczęki, szpony, żrąca ślina (przypominająca efekt GESBio Rifle).
Opis: bardzo agresywny, mało zwinny. Gatunek zbliżony genetycznie do Skaarjów. W przeciwieństwie do nich jednak znacznie lepiej czują się w wodzie - podejmowanie walki wręcz przeciw nim w tym właśnie środowisku zawsze wiąże się z poważnymi obrażeniami.

• **Mercenary**
Wzrost: 180 cm.
Waga: 120 kg.
Broń: zamontowany na przedramieniu karabin maszynowy bądź wyrzutnie pocisków rakietowych.



Opis: efekt działań bioinżynierii. Dzięki niej są niezwykle zwinni, a za sprawą swej wrodzonej agresji również śmiertelnie groźni. Są najemnikami przemierzającymi Galaktykę w poszukiwaniu fortuny. Dysponują możliwością użycia chwilowo nieprzebijalnej osłony.

• **Kraal**
Wzrost: 210 cm.
Waga: 145 kg.
Broń: laska wstrząsowa, pociski, kończyny.
Opis: bardzo agresywni, niezwykle sprawni w walce wręcz, a przy tym ograniczeni umysłowo. Wykorzystywani są jako pomoc w polowaniach na istoty żywe.

• **Tytan**
Wzrost: 10 m.
Waga: 15 -16 ton.
Broń: miotane głazy, ramiona.
Opis: bardzo agresywny, niebywale wytrzymały na obrażenia, nieruchawy. Kolos tak z wyglądu, jak i "charakteru". Niemal nie do powstrzymania.

• **Nali**
Wzrost: 240 cm.
Waga: 90 kg.
Broń: brak.
Opis: rasa niepotrafiących walczyć kapłanów. Zniewoleni i metodycznie wyniszczani przez Skaarjów. Praktycznie zupełnie bezbronni. Pomoc im udzielona, zwykle wiążąca się z prostą koniecznością uratowania im życia, daje efekty w postaci pozyskiwania informacji bądź niezbędnych przedmiotów.

Uwaga: w pierwszym (krótkim) etapie nie chodzi o to, by kogoś zabić, ale by opuścić rozbity statek.

Podstawowe klawisze sterujące

Strzałka w górę - idź w przód
Strzałka w dół - idź wstecz
Strzałka w lewo - obrót w lewo
Strzałka w prawo - obrót w prawo
. - idź w prawo
, - idź w lewo
Spacja - skok w górę
Spacja + klawisz ruchu - skok w danym kierunku
Shift - biegasz, zamiast chodzić (on/off)
1-0 - wybór broni
/ - kolejna broń
F2 - włącz/wyłącz translator
F5 - zmiana trybu wyświetlacza
Pause - pauza
+/- - zmiana wielkości okna
[oraz] - przewijanie inventory
Enter - aktywacja (np. przedmiotu)
CTRL/LMB - strzelanie
Alt/RMB - drugi tryb strzelania
ESC - główne menu
~ - konsola (jeśli chcesz wpisać cheaty)

Istnieje też możliwość zdefiniowania sobie własnego obłożenia klawiatury i szczegółowego zapoznania się z dokładną klawiszologią. Patrz akapit GAME OPTIONS.

Dodatkowe klawisze w trybie deathmatchu

F - udawaj trupa
T - wyrzuć broń
F4 - aktualne wyniki starcia

Ruch myszką - obrót gracza, rozglądanie się, strzelanie

Instalacja gry

1. Włóż CD z grą do napędu, zamknij napęd, odczekaj kilka sekund. Jeśli masz włączony autostart, instalacja gry rozpocznie się automatycznie. Jeśli jednak nic się nie dzieje, kliknij ikonę Mój komputer, znajdź ikonkę CD-ROM-u i kliknij ją dwa razy. Otworzy się okno, w którym odnajdź ikonkę Setup.exe. Kliknij ją 2x, by rozpocząć proces instalacji.

2. Po chwili pojawi się napis witający cię w grze Unreal, a po nim umowa licencyjna, z którą musisz się zapoznać. Klikając YES, stwierdzasz bowiem, że zgadzasz się z jej warunkami. (Jeśli klikniesz NO, proces instalacji zostanie przerwany.) Po wyborze Yes nastąpi instalacja gry.

3. Teraz pojawi się opcja umożliwiająca wybór ilości miejsca, które ma zająć na HDD zainstalowana gra. Minimalna ilość miejsca to 100 MB, maksymalna - blisko 400 MB. Sugeruję wybór tej ostatniej opcji, gdyż znacznie przyśpieszy to czas ładowania się gry i zwiększy szybkość jej działania.

4. Uwaga: w tym ekranie ODZNACZ okienko, w którym komputer sugeruje ci załadowanie DirectX 5.0. Z tej prostej przyczyny, że już masz zainstalowane co najmniej DirectX 7.0, a więc wersja 5.0 jest ci do niczego niepotrzebna. Co więcej, zawarta tam wersja biblioteki jest już stosunkowo stara, zatem po jej instalacji najnowsze gry mogą odmówić posłuszeństwa (tj. nie będą się uruchamiać). Co zrobić, jeśli jednak wskutek jakiegoś przeoczenia zainstalowaliście DirectX z płytki z grą? Bez paniki, nic się nie stało. Na naszym (CDA) Cover CD z demami macie przecież najnowszą wersję DirectX-a. W tej sytuacji wystarczy ponownie zainstalować najnowszą wersję DirectX-a i zrestartować komputer. I po problemie.

5. Po zakończeniu instalacji gry BARDZO wskazane jest restartowanie komputera. Jeśli gra nie chce się uruchomić - zrestartuj komputer i zobacz, czy to pomogło. Myślę, że powinno!

Uwaga 1: wskazane jest, aby przed instalacją gry zaktualizować sterowniki kart graficznych i sprawdzić, czy macie zainstalowany w swym systemie pakiet DirectX.

Uwaga 2: na CD znajdziesz katalog EXTRAS, a w nim, m.in., pełną angielską instrukcję w formacie .pdf oraz - co ważniejsze - DWA patche do tej gry - podkatalog Unreal Patches. Patche są bardzo przydatne w momencie, gdy twój akcelerator nie chce współpracować z grą (ale tak czy siak warto je zainstalować). Jeśli chcesz zainstalować patche, zacznij od tego z niższym numerem (224v), gdyż patch nr 225f zadziała dopiero PO instalacji 224v. Aby zainstalować patche, wystarczy dwukrotnie kliknąć któryś z nich - a potem wybrać angielski jako język i klikać kolejne okna "next" lub "install", jakie się pojawią. Patch sam odnajdzie miejsce, gdzie zainstalowana jest gra, i zaktualizuje co trzeba. Po instalacji patcha(ów) należy również zrestartować system przed rozpoczęciem gry.

Uwaga 3: grę odpalamy WYŁĄCZNIE z paska zadań.

Uwaga 4: jeśli masz jakieś problemy z grafiką czy, ogólnie, z uruchomieniem gry, wybierz Unreal Safe Mode. W tym trybie gra chodzi w trybie software, z minimalną liczbą detali itp. Możesz potem włączać kolejne opcje, sprawdzając, która z nich sprawia problem twemu kompowi. Jeśli jednak gra nawet w tym trybie nie chce się uruchomić, może to świadczyć np. o potrzebie uaktualnienia sterowników karty graficznej. Można też pomyśleć o odinstalowaniu i ponownym zainstalowaniu gry?

Uwaga 5: jeśli czegoś nadal nie rozumiesz, zajrzyj na sam koniec instrukcji, do akapitu MASZ PROBLEM?

Zakładam jednak, że instalacja i uruchomienie gry przebiegło bez problemu.
Powinieneś zatem widzieć teraz...

Główne menu

Menu to możesz w każdej chwili (podczas gry) wywołać klawiszem Esc. Ściślej: widzisz teraz następujące opcje:

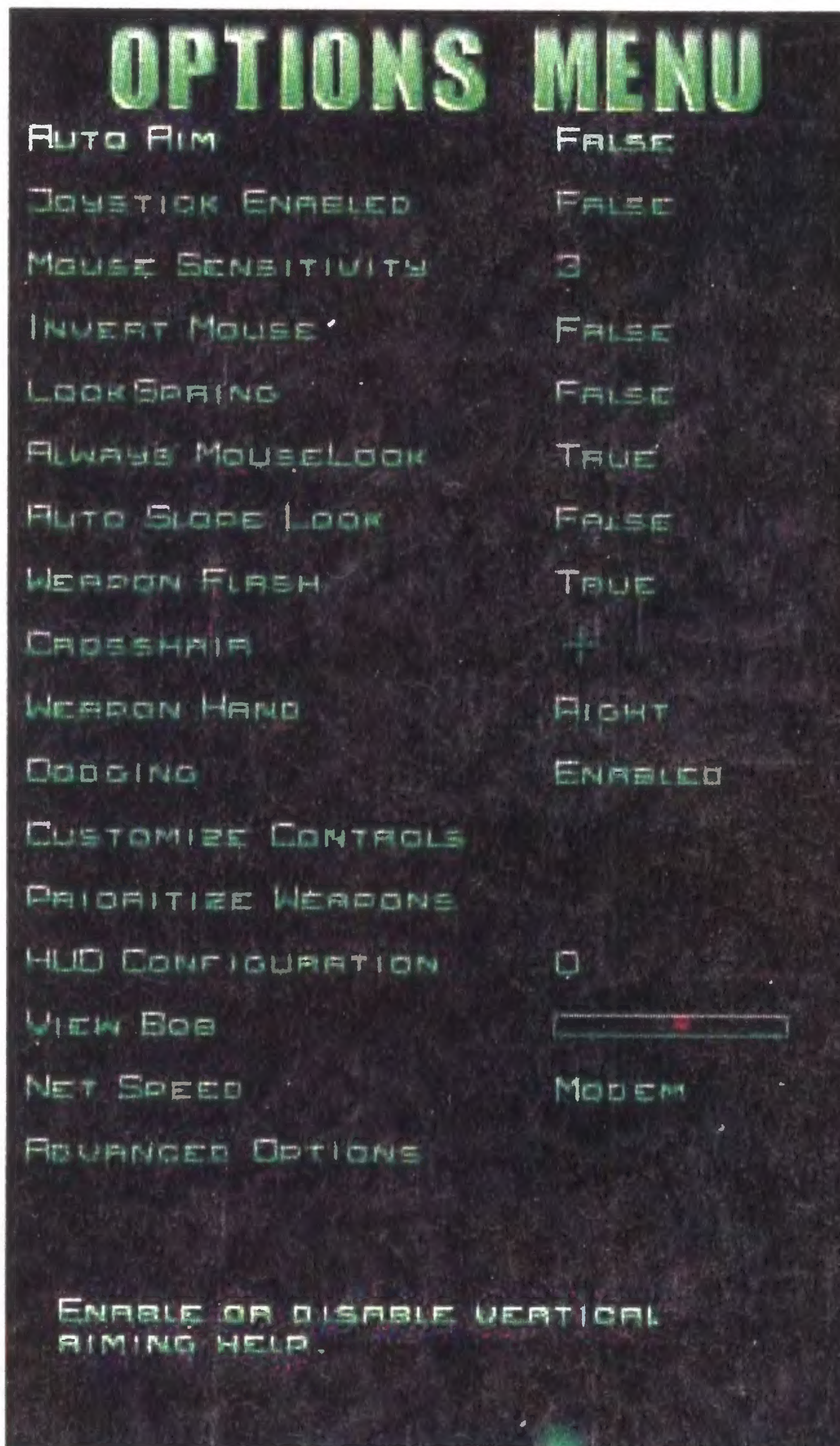
Game

New Game - zaczynamy nową grę. Ustalasz też poziom trudności - od Easy (w miarę łatwo) po Unreal (...o mamo!!! Biją!).

Load Game - wczytywanie zgranego wcześniej stanu gry (użyj kursorów i Entera).

Save Game - zapisanie stanu gry w jednym z 9 slotów. Możesz zapisywać stan gry na już istniejącej zgrywce - ale wtedy kasujesz to, co przedtem było w slocie. Przy każdej zgrywce widzisz numer poziomu oraz datę dokonania zapisu (plus mały obrazek z planszą, w której dokonałeś zgrania gry).

Game Options



Auto Aim - automatyczne celowanie.

Joystick Enabled - włączanie obsługi joya.

Mouse Sensitivity - czułość myszy. Im wyższa czułość myszy, tym gwałtowniej postać bohatera reaguje na jej posunięcia. Sugeruję doświadczalne dobranie odpowiedniej wartości, gdyż to, jaka czułość myszki jest odpowiednia, zależy i od gustu gracza, i od właściwości posiadanej myszy.

Invert Mosue - odwraca działanie myszy. Tj. ruch myszy w górę powoduje ruch bohatera w dół itd.

Look Spring - włączenie tej opcji sprawia, że gdy tylko zwolnisz klawisz rozglądania się, bohater automatycznie ustawi swoją głowę na wprost (tj. nie będzie nadal się gapił we wskazanym wcześniej kierunku). Moim zdaniem warto włączyć.

Always Mouse Look - po aktywizacji tej opcji możesz rozglądać się za pomocą myszki, a nie klawisza patrzenia się.

Auto-Slope Look - jej aktywizacja ułatwia rozglądnie się (bohater sam porusza głową w niektórych sytuacjach, bez naszej ingerencji).

Weapon Flash - porzucona/niczyja broń błyska w momencie, gdy ją ujrzysz.

Crosshair - możesz wybrać odpowiedni kształt celownika lub też całkiem go wyłączyć.

Weapon Hand - wybierasz rękę (lewą/prawą), w której trzymasz broń. Wbrew pozorom jest to ważne.

Dodging - po aktywacji tej opcji, jeśli szybko naciśniesz jeden z klawiszy ruchu, bohater wykona unik. Przydatne!

Customize Controls - tu możesz sprawdzić całą klawiszologię i (jeśli masz taką chęć) ustawić własne obłożenie klawiatury, aby było ci jak najwygodniej - np. strzelanie spacją itd.).

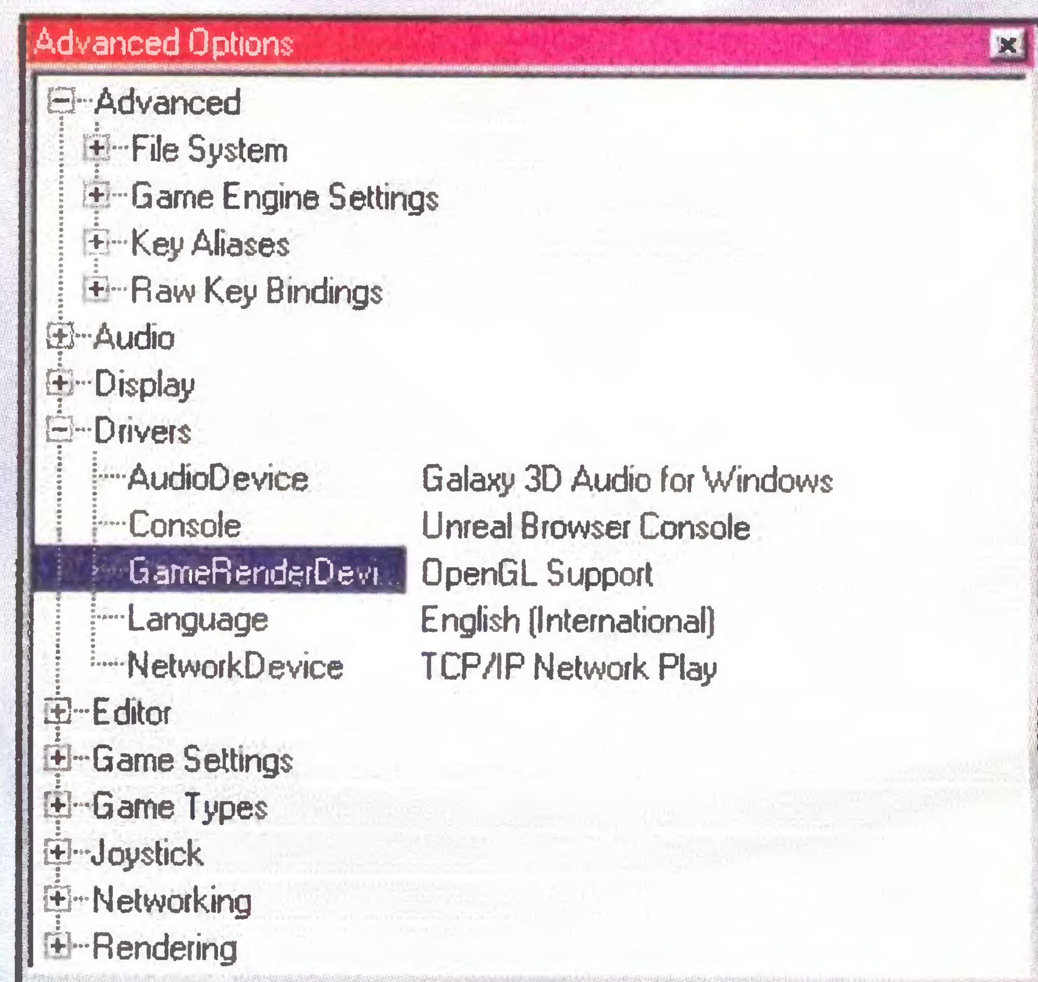
Prioritize Weapons - dzięki tej opcji możesz sam zmienić kolejność, w jakiej komputer przełącza się na nową broń, gdy w starej wyczerpuje się amunicja. Jak to zrobić? Naciśnij Enter. Potem górnym/dolnym klawiszem kursora zaznacz broń, a kursorami lewo/prawo przesuwaj ją w kolejce.

HUD Configuration - tu możesz zdefiniować wygląd HUD-a, czyli ułożenia ikon informacyjnych na ekranie kompa (patrz akapit WSKAŹNIKI WYŚWIETLACZA). Tzn. wybrać (kursorami lewo/prawo) jeden z kilku zdefiniowanych przez twórców gry schematów.

View Bob - reguluje płynność rozglądania się. Tu też poeksperymentuj, by wybrać ustawienie, które najbardziej ci odpowiada.

Net Speed - jeśli nie grasz w Internecie, to odpuść sobie.

Advanced Options - tu możesz zajrzeć, jeśli chcesz np. zmusić kompa do współpracy z Rivą TNT (o ile wcześniej zainstalowałeś patcha!); tu też można namieszać w zaawansowanych opcjach gry - opcji tej NIE polecamy początkującym oraz nieznającym angielskiego.



Uwaga: jeśli masz problemy z obsługą akceleratora (mimo zainstalowanego patcha), wybierz Advanced Options, potem Driver, na koniec GameRenderDevice. Pojawi się strzałka, kliknij ją, a otworzy się okno. W tym menu wybierz odpowiednią dla twego akceleratora opcję. Powinno pomóc! W każdym razie na Rivie TNT 32 MB (Open GL) chodziło jak złoto, w maksymalnej możliwej rozdzielczości!

Na skróty

Naciśnij Tab i wpisz poniższe kody.
Jeśli Tab nie działa, naciśnij [~], by wejść do konsoli, i wpisz:

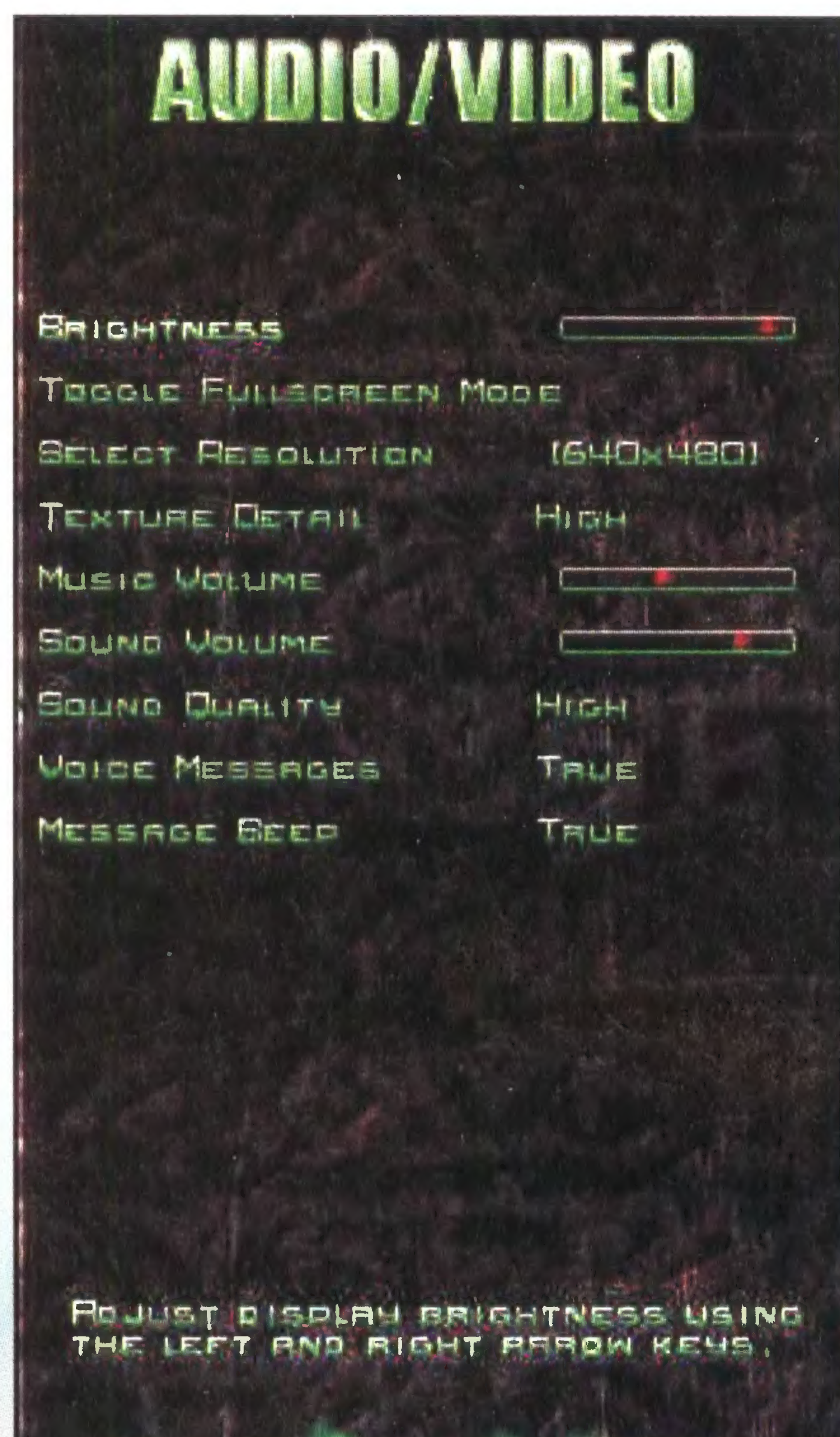
god - godmode
allammo - amunicja na maxa
fly - latamy
walk - anuluje polecenia Fly i Ghost
ghost - przenikamy ściany
playersOnly - zamraża czas (napisz ponownie, by anulować)
open [nazwa] - ładuje się plansza o danej nazwie - np. open dig
summon [nazawa] - dostajesz przedmiot o danej nazwie - np. summon flakcannon - działko
behindview 1 - widok TPP; aby anulować, wpisz cheat ponownie, ale zamiast 1 wstaw 0

Powtórne wpisanie anuluje cheat. Cheaty należy wpisywać przy każdym nowym etapie (tzn. po wpisaniu obowiązują tylko w obrębie danego etapu) i po wczytaniu gry.

Masz problem?

Dokładną solucję (czyli opis przejścia każdej misji) oraz FAQ (czyli najczęstszych pytań graczy dotyczących tej gry i odpowiedzi na nie) znajdziesz na Cover CD w CD-Action kwiecień 2001. W tym celu zajrzyj do katalogu Extras i rozpakuj na HDD plik o nazwie Bonus 2. Tam, w odpowiednim katalogu, znajdziesz potrzebne pliki. Z uwagi na ich dużą objętość radzę odczytać je za pomocą Wordpada (Pasek Narzędziowy= >Programy= >Akcesoria= >WordPad). Na CD w katalogu EXTRAS masz też oryginalną angielską instrukcję w formacie .pdf (konieczny Acrobat Reader do jej odczytu - jeśli nie masz tego programu, to bez paniki - jest on w tym samym katalogu!).

Audio/Video



Brightness - jasność ekranu.
Toggle Fullscreen mode - przełączanie na grę w oknie lub trybie całoekranowym.
Select Resolution - wybór rozdzielczości ekranu. Jeśli nie zainstalowałeś patcha, to w niektórych przypadkach nie uzyskasz więcej niż 800 x 600. Po instalacji patcha bez problemu "wyciągniesz" 1600 x 1200.
Music Volume - regulacja poziomu głośności muzyki w grze. (Polecam posłuchać - ZNAKOMITA!!!)
Sound Volume - regulacja głośności efektów dźwiękowych.
Sound Quality - jakość dźwięku w grze.

Quit

Czyli najwyższy czas skończyć grę i w końcu odrobić lekc... Hm, o 2 w nocy? Świeeetnie...

Wskaźniki wyświetlacza

Przy opisie podaję ekran z punktu widzenia gracza, zatem lewa strona ekranu to ta, która jest bliżej twej lewej ręki :). (To żeby nie było niejasności.)

Lewy górny róg ekranu - kolejno widzisz:
* **wskaźnik pancerza** - jeśli masz pancerz, widzisz tam jego symbol;
* **wskaźnik mocy pancerza** - liczba z przedziału 0-300, pokazująca, jak dużą osłonę zapewnia ci posiadany pancerz (im wyższa liczba, tym lepiej).
Środek ekranu (u samej góry) - rozmaite komunikaty dotyczące akcji gry.
Prawy górny róg ekranu - ikony posiadanych przedmiotów (nie broni!). Używane przedmioty zaznaczone są na czerwono (sam fakt, że posiadasz przedmiot, nie znaczy, że go używasz!). Biała ramka oznacza przedmiot, który właśnie wybrałeś (klawiszami [i]). Naciśnij Enter, by aktywizować przedmiot.
Lewy dolny róg - ilość posiadanej energii (0-200). Jeśli masz 0, to oznacza, że udowodniłeś właśnie istnienie życia pozagrobowego... Unrealne!
Prawy dolny róg - kolejno:
* wskaźnik ilości posiadanej amunicji danego typu;
* rodzaj używanej amunicji;
* wykres słupkowy, pokazujący, ile amunicji masz do każdej z posiadanych broni - liczba przy słupku oznacza klawisz, do jakiego przypisana jest ta broń. Dzięki temu w gorących sytuacjach możesz bez problemu wybrać tę broń, do której masz najwięcej amunicji.

Kilka wskazówek odnośnie sterowania

Podnoszenie przedmiotów - przedmiot automatycznie znajdzie się w twoim posiadaniu, jeśli przez niego przejdziesz. Jeśli się tak nie dzieje, to sprawdź, czy np. nie masz tego czegoś na maksa (np. amunicji do danej broni) - i ew. spróbuj przejść/przebiec po tym czymś jeszcze raz. Podobnie wygląda sprawa z otwieraniem drzwi - zwykle wystarczy iść prosto na nie, a otworzą się samoczynnie. (Uwaga: niektóre drzwi wymagają jednak specjalnych kluczy czy np. aktywacji przełącznika [Enterem] itp. Zatem jeśli 2-3 próby "najścia" na drzwi nie powodują ich otwarcia, oznacza to, że potrzebujesz coś znaleźć lub zaktywizować... Podobnie jest z np. przesuwaniem przedmiotów - najdź/wejdź na dany przedmiot, reszta dokona się automatycznie (o ile naturalnie coś z danym przedmiotem da się zrobić).

I jeszcze jedna dobra rada - nie chodź - biegaj! Mówią, że jogging przedłuża życie. W tej grze jest to szczera prawda. Dodam też, że najlepiej stosować sterowanie i klawiszami i myszą - osiągasz wtedy dużą precyzję ruchów i dużą dynamikę. Naturalnie to tylko sugestia. Ale chcesz ukończyć tę grę, prawda?

Strzelanie - bronie w Unrealu mają przeważnie dwa tryby ognia: zwykły i alternatywny. Najczęściej jest tak, że alternatywny tryb oferuje coś więcej (np. większą siłę rażenia, szybkostrzelność), ale nie za darmo - płacisz np. większym zużyciem amunicji czy gorszą celnością itp. Najwygodniej jest prowadzić ogień za pomocą myszki - wówczas lewy klawisz odpowiada za tryb zwykły, prawy zaś za tryb alternatywny.

Joseph

Twoja broń

• **Dispersion pistol**
Standardowa broń strażników Vortex Rikers. Niewielka moc i długi czas przeładowywania. Ma automatyczne regenerowanie zapasu amunicji. Podczas gry możliwy jest czterokrotny upgrade mocy pistoletu. Broń w pierwszym trybie wystrzeliwuje pociski energetyczne o niskiej mocy. Przydatne są one również do oświetlania mrocznych wnęk. W drugim trybie prowadzenia ostrzału powoduje, że pocisk ulega pięciokrotnej kumulacji (przy znacznym zmniejszeniu szybkostrzelności).

• **Automag**
Klasyczny karabin maszynowy na 10-nabojowe magazynki. Duża celność. W drugim trybie strzelania zwiększa się jego szybkostrzelność, kosztem celności.

• **Stinger**
Pierwotnie było to narzędzie górnicze, ale zaadaptowano je jako broń. W charakterze pocisków wykorzystywane są kawałki tarydium. Jego zaletą jest duża szybkostrzelność. W pierwszym trybie wystrzeliwuje ciągły strumień pojedynczych kamieni. W drugim zaś użycie Stingera przypomina efekt śrutu wylatującego ze strzelby: strzał zmienia się w salwę pięciu rozrzuconych kamyczków. Ceną za zwiększenie pola rażenia jest jednak wolne przeładowywanie broni.

• **ASMD**
Broń energetyczna. Duża celność. W swym pierwszym trybie ASMD generuje potężny, ale wąski strumień energii. W drugim generuje kulę skumulowanej energii, która po uderzeniu w obiekt rozchodzi się koncentrycznie wokół trafionego obiektu

• **Eightball Launcher**
Broń ta wystrzeliwuje zarówno potężnej mocy rakiety, jak i tradycyjne, choć równie potężne granaty - pojedynczo lub też w liczbie do sześciu włącznie. Eksplozja rakiet jest natychmiastowa, w przeciwieństwie do detonacji granatu, który wybucha w dwie do trzech sekund po uderzeniu w cel. Przetrzymanie celu na celowniku powoduje zalokowanie się rakiet i przejście ich w tryb naprowadzania. Pierwszy tryb prowadzenia ognia to wyrzutnia rakiet: przytrzymanie spustu daje efekt w postaci załadowania się do sześciu pocisków i odpalenia ich bądź równocześnie, bądź też - w przypadku wciśnięcia obydwu klawiszy, a następnie zwolnienia tego odpowiedzialnego za pierwszy z trybów - jednego po drugim. Drugi tryb strzelania obsługuje granatnik. Tak jak w przypadku wyrzutni rakiet, przytrzymanie odpowiedniego klawisza powoduje załadowanie się pakietu do sześciu granatów.

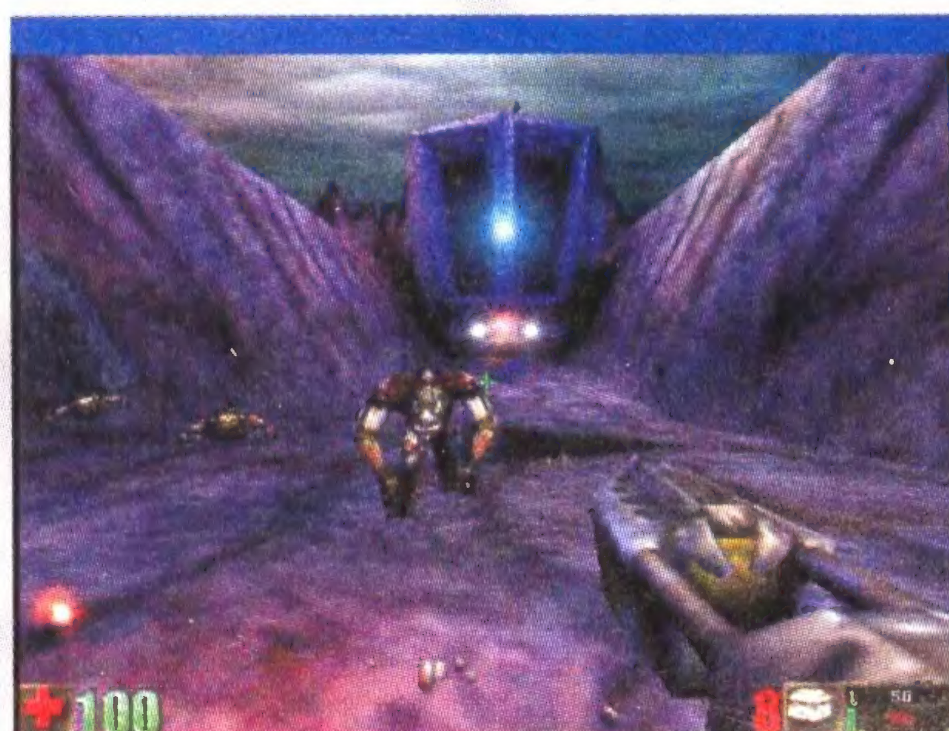
• **Flak Cannon**
Strzela kawałkami postrzępionego metalu. Jedna z najbardziej uniwersalnych dostępnych w świecie Unrealu broni. Pierwszy tryb strzelania oferuje "śrutowy" wystrzał odbijających się rykoszetem od przeszkód kawałków metalu. Drugi natomiast wystrzeliwuje szrapnel - duży pocisk wypełniony kawałkami metalu, który uwalnia swą niszczącą zawartość dopiero po uderzeniu w określony obiekt.

• **RazorJack**
Broń stworzona przez Skaarjów, wystrzeliwująca ząbkowane, błyskawicznie obracające się wokół własnej osi i rykoszetujące od obiektów dyski. Możliwe jest (w ograniczonym zakresie) kierowanie wystrzelonym dyskiem. W pierwszym trybie broń wystrzeliwuje pojedyncze, bardzo szybko przemieszczające się dyski. (W grze multiplayer za ich pomocą możliwe jest odcięcie głowy znajdującego się w niedalekiej odległości przeciwnika.) W drugim trybie wystrzeliwany jest pojedynczy dysk, którego trajektoria lotu jest, w określonych granicach, modyfikowalna.

• **GESBio Rifle**
Pocisk z tej broni, który nie uderzy bezpośrednio w przeciwnika, przykleja się do danego obiektu, po czym, przez chwilę intensywnie parując, eksploduje. W pierwszym trybie Bio-strzelba działa w sposób opisany powyżej. W drugim następuje nawet pięciokrotna kumulacja rozmiarów i mocy pocisku.

• **Assault rifle**
Broń o imponujących gabarytach (długość blisko półtora metra) i równie imponujących możliwościach. W pierwszym trybie prowadzenia ostrzału jest idealna, jeżeli wszystkim, czego potrzebujemy, jest duży zasięg, ogromna celność i potworna moc. Broń w drugim trybie jest nie tyle narzędziem zadawania zniszczeń, ile "wspomagaczem" pierwszego trybu: dzięki niemu bowiem możliwe jest "zbliżenie" widoku celu. Dzięki temu też często strzelbę szturmową określa się mianem "sztucera snajperskiego".

• **MiniGun**
Broń ostateczna. Wykorzystuje - podobnie jak Automag - tradycyjne naboje. Na tym jednak kończą się podobieństwa. Minidziałko w pierwszym trybie prowadzenia ostrzału zmienia zawartą w sobie amunicję w błyskawiczny, wysoce destruktywny strumień energii. Drugi tryb sprawia natomiast, że strumień, zużywając jeszcze większą ilość amunicji, staje się jeszcze szybszy! (Jednak nieco mniej celny.)





Incoming! Action PLUS

Topware RIP?

Od pewnego czasu świat obiegały pogłoski dotyczące niezwykle trudnej sytuacji finansowej, w jakiej jakoby znalazł się niemiecki TopWare. Nie jest pomyłką fakt ogłoszenia przezeń bankructwa. Żal jedynie, że ludzie stojący za rewolucją cenową w latach, gdy gry kosztowały minimum 150 PLN, a wśród nich twórcy m.in. Earth 2140 (sprezentowaliśmy ją wam niegdyś), Earth 2150 i niezwykle ciepło przyjętego The Moon Project zmuszeni zostali do poddania się... Warto również zadać sobie pytanie, w jaki sposób upadek firmy-matki wpłynie na TopWare PL.

Bitowe Fistaszki

Już wkrótce miłośnicy Fistaszków (ang. peanuts), niepocieszeni po śmierci ich twórcy i wiążącej się z nią zapowiedzi, że nie będzie nowych ich przygód, będą mieli okazję raz jeszcze spotkać się z Charliem, Snoopym & Sk-ą (ze szczególnym uwzględnieniem Woodstocka: IIII IIIIII IIIII ;) w ich bitowej wersji. Oto Infogrames poinformowało o uzyskaniu praw do gier na wszystkich liczących się platformach (w tym naturalnie PC) tej niezwykle popularnej, zrodzonej z komiksu, serii. Umowa przewidziana jest na okres 5 lat (do 2006), więc czego, jak czego, ale okazji, by pobyć Fistaszkiem nie powinno zabraknąć...

Sędzia Drrread!

Ja jestem prawem. Ściślej - będę prawem. Jak się bowiem okazuje, wreszcie stało się to, o czym marzyły całe rzesze miłośników Sędziego. Oto wreszcie Rebellion, od zeszłego roku właściciel wydawcy komiksów 2000AD (ADekwatna nazwa, nie powiem), ogłosił, że prace nad pierwszą z gier, w której gracz wcieli się w Dreada starającego się wykorzenić zło pleniące się w Mega City One, już się rozpoczęły. Niestety, nie wiadomo nic pewnego o dacie premiery...

Alone In The Dark 4



Data premiery Alone in the Dark: The New Nightmare, czyli kolejnej odsłony odwiecznej serii, to nieodmiennie wiosna br. Poniżej znajdziecie próbę odpowiedzi, czy warto na nią czekać.

Dune 2



A oto "...the evil Harkonnen", czyli Harkonnen Flame Thrower Infantry, czyli kolejna jednostka do nowej Diuny 2. Enjoy.

La Femme Nikita

Bohaterowie popularnych seriali telewizyjnych to idealny materiał na herosa również i gry komputerowej. Tym razem padło na serial La Femme Nikita i jego heroinę o włosach koloru blond. Podobnie jak w TV tematem gry będą zadania (tu: 6) o nadzwyczajnym znaczeniu dla losów świata. Warto dodać, że gracz wcale nie będzie w trakcie gry ograniczony w wyborze postaci - jedynie Nikity i, jeśli tylko zechce, będzie mógł wcielić się w jej nauczyciela i przyjaciela - Micheala. La Femme Nikita tworzona jest przez Infogrames, a jej premiera przewidywana jest na koniec roku 2001.

Najszybciej sprzedająca się gra...

...wszechczasów to Diablo II, który w czasie pierwszych 18 dni sprzedaży sprzedano w ponad 1 mln kopii! Ciekawe, ile z tego w Polsce...

Soldier of Fortune 2?

W jednym z planów finansowych Activision w rubryce inwestycje pojawiła się data premiery (wiosna 2002) drugiej gry opartej o licencję popularnego magazynu militarystycznego Soldier of Fortune. Naturalnym skojarzeniem jest Soldier of Fortune 2, co niewątpliwe ucieszy fanów tego arcykrwawego FPP. Jed-

Icewind Dale: Heart of Winter PL

Black Isle/Interplay/CD Projekt

Ci z was, którzy rzucili okiem na tę stronę, wiedzą zapewne, czym Icewind Dale: Heart of Winter jest. A jest, najprościej mówiąc, oficjalnym dodatkiem do święcącego triumfy role-play'a, który jednak różni się znacząco od chociażby innego ubiegłorocznego hitu tej samej firmy - Baldur's Gate II: Shadow of Amn. O ile bowiem w BG nacisk był położony na zagadki i walkę, o tyle Icewind Dale realizuje najlepsze wzorce gier hack&slash, czyli produktów, w których liczy się głównie zdobywanie doświadczenia, fabuła zaś jedynie usprawiedliwia włóczęgę po zapotworzonych podziemiach.



Heart of Winter nie odchodzi daleko od tego schematu. Ponownie naszej zaprawionej w bojach drużynie przyjdzie przedzierać się przez lokacje (tych 5, m.in. Lonelywood, Barbarian Camp, Burial Isle, Barrows) pełne potworzy wszelakiego typu (nowe to m.in. remorhaz, czyli polarne robaki czy wailing virgins, drowned dead, barrow wights - nieumarli). Warto też dodać w tym miejscu, że nie sposób będzie już korzystać z jakże przydatnej dotąd możliwości wywabiania pojedynczych wrogów - w HoW wroga grupa atakować będzie razem.

Aby zrównoważyć podwyższony poziom trudności, podniesiono limit punktów doświadczenia możliwego do zdobycia w trakcie gry. W chwili obecnej jest to ok. 2,9 miliona PD-eków (co przekłada się na nawet 30 poziom!), dodano ponad 50 nowych czarów tak magicznych, jak kapłańskich (w tym "odwrócone" czary typu leczenie lekkich zranień - np. wywoływanie lekkich zranień) i mnóstwo nowych, silnie magicznych przedmiotów: Sun Blade, Robe of Regeneration, Mace of Disruption czy Vampiric Short Sword. I to jednak nie wszystko - wspomnieć też należy o nowych schowkach na pergaminy, klejnoty i napoje oraz nowe umiejętności profesji, np. tropienie dla łowców (pozwalające na pozyskanie szczegółowych informacji na temat lokacji czy przeciwnika) czy lykantropia dla Druidów (umożliwiająca zamianę Druida w zwierzę).

Ciekawostką jest również możliwość gry w rozdzielczości 800 x 600 punktów (niewielki trick otwiera rozdzielczości nawet do 2048 x 1536) i z ukrytym interfejsem, czyli w trybie pełnoekranowym oraz... cena, którą rodzimy wydawca CD Projekt określił na 39,90 zł. Panie, panowie, raz jeszcze Dolina Lodowego Wichru czeka na swych bohaterów. Do sklepów więc, do sklepów!

Plany wydawnicze CD Projekt kwiecień 2001

Worms World Party - wersja PL
Dracula: Zmatchwywstanie - wersja PL
Na kłopoty Pantera - wersja PL
eXtra Klasyka: Aztec - wersja PL
eXtra Klasyka: Test Drive 6 - wersja PL
eXtra Klasyka: Egipt - Przepowiednia Heliopolis - wersja PL
eXtra Klasyka: The Ring - wersja PL
Icewind Dale: Heart of Winter - wersja PL
Icewind Dale: Złota Edycja (IWD + HoW) - wersja PL
Baldur's Gate: Edycja Kolekcjonerska
Worms World Party - wersja PL
Dracula: Zmatchwywstanie - wersja PL
Na kłopoty Pantera - wersja PL
eXtra Klasyka: Aztec - wersja PL
eXtra Klasyka: Test Drive 6 - wersja PL
eXtra Klasyka: Egipt - Przepowiednia Heliopolis - wersja PL
eXtra Klasyka: The Ring - wersja PL
Icewind Dale: Heart of Winter - wersja PL
Icewind Dale: Złota Edycja (IWD + HoW) - wersja PL
Baldur's Gate: Edycja Kolekcjonerska (BG + OzWM + BG2) - wersja PL

Black & White

Lionhead Studios/Electronic Arts/IM Group

Niełatwo jest łatwo w kilku słowach scharakteryzować Black & White. Niezwykłość bowiem i złożoność tak zamysłu, jak i jego realizacja wymyka się wszelkim typowym opisom tak dalece, że wątpię, czy w ogóle możliwe jest dogłębne jego poznanie na podstawie cudzego tekstu. Spróbujmy jednak wypunktować pokrótce najważniejsze elementy składowe gry, tak byście mieli pewne pojęcie, czemu uważamy B&W za dzieło ze wszech miar wyjątkowe.



Przede wszystkim koncepcja gry. Po raz kolejny szef Lionhead Studios Peter Mo-

lyneux stawia gracza w roli bóstwa plemiennego mieszkańców niewielkiej wyspy zwanej Edenem. Przyszłość tego plemienia, tak jak i przyszłość całej wyspy, zależeć będzie wyłącznie od ciebie! Jeśli będziesz bóstwem łaskawym, chętnym do wysłuchania próśb swego niewiele liczącego ludu i pomagania mu wyspa stanie się świetlistym rajem. Możesz jednak również dać upust swym złym instynktom - niszczyć, zabijać. Wtedy jednak początkowy sielankowy obraz wyspy ustąpi miejsca mrokom... Taka dowolność decyzji (przykładowo: jedno, proste zadanie możesz wykonać na 22 różne sposoby!) jest tym, co decyduje o niezwykłości Black & White. Nie tylko ona jednak. Kolejnym elementem czyniącym z niego produkt nadzwyczajny jest koncepcja "chowańców" - stworów będących czymś pomiędzy Tamagotchi a Creatures, które, dysponując doprawdy imponującą AI, rozwijać się będą przez całą grę, stając nieocenionym pomocnikiem w czynieniu dobra i/lub zła.



Do jakiego gatunku gier jednak zaliczyć B&W? Czy jest to strategia, czy sim, czy też może role-playing? W tym właśnie rzecz, że jest po trosze każdą z nich: strategią, gdyż celem stanie się z czasem zniszczenie innego plemienia, simem, gdyż niewiele dobrej woli trzeba, by dostrzec w idei opieki nad plemieniem i chowańcem pomysłu stojącego za Sim City i The SIms, wreszcie role-playing, bo rozwojowi podlegasz zarówno ty jako bóstwo, jak twój chowaniec. Czy B&W okaże się przełomem jak niegdyś Populous? Wszystkie znaki na niebie i ziemi zdają się potwierdzać to mniemanie!...

Plany wydawnicze IM Group kwiecień 2001

- Shogun Total War - The Mongol Invasion - wersja PL
- The Sims - Balanga - wersja PL
- Black & White - wersja PL
- Ultima Online - The Third Dawn
- Commandos 2 - wersja PL
- Startopia
- Heroes Chronicles - Clash Of The Dragon - wersja PL
- Heroes Chronicles - Conquest Of Underworld - wersja PL
- Ford Racing 2001 - wersja PL
- House Of Dead 2
- Lego Island 2 - wersja PL
- Lego Rock Raiders - wersja PL
- Lucky Luke - Twoje Kreskówki - wersja PL
- Smerfy - Twoje Kreskáwki - wersja PL





Commandos 2
Pyro Studios/Eidos Interactive/IM Group

Trudno uwierzyć, że Commandos, rewelacyjna RTS rodem z hiszpańskiego Pyro Studios, jest z nami od ponad dwóch lat! Jej premiera latem '98 stała się prawdziwym świętem dla wielbicieli tego typu gier. Jej niekłamaną popularność próbował zdyskontować oficjalny dodatek zatytułowany Beyond the Call of Duty, który pojawił się w rok później. Szybko jednak okazało się, że fani komandosów chcą czegoś więcej - chcą właśnie Commandos 2.





Przypomnijmy, o co w Commandos chodzi. Dowodząc grupą złożoną z kilku komandosów o różnej specjalizacji (np. saper, snajper, szpieg - łącznie 6 "profesji"), należało zaliczać kolejne misje rozgrywające się, zgodnie z tytułem, za liniami

Incoming! Action PLUS

nak ani Activision, ani Raven Software (twórcy originalnego SoF) nie potwierdzili tej informacji.

• Rainbow Six: Take Down
Ceniona przez graczy seria Rainbow Six doczeka się kolejnej odsłony. Już w czerwcu dane nam będzie rozejrzeć się po 26 obszarach operacyjnych rozmieszczonych - co ciekawe - wyłącznie w Korei! Czyżby każde kolejne R6 miało obejmować jeden kraj?

• Simon 3D...
...czyli część trzecia popularnej adventure z młodym czarodziejem w roli głównej wydana zostanie w Europie przez Infogrames.

• NW już wkrótce?
Tak właśnie można wnioskować z wypowiedzi rzecznika BioWare, który stwierdził, że niecierpliwie oczekiwany online'owy role-play wszedł w fazę "składania do kupy wszystkich elementów". O radości, iskro bogów!:)

• Small Brother?
W ramach ciekawostek branżowych: brytyjskie Mucky Foot Productions uruchomiło dla graczy niezwykle ciekawą opcję na stronie internetowej tworzonej przez nich Startopii. Startopia Cam, gdyż pod tą właśnie nazwą się skrywa, to zwyczajny screen z gry. Nie byłoby w nim nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że co minutę automatycznie pojawia się nowy - screen ściągnięty z gry zostaje automatycznie przekonwertowany do JPG w rozdzielczości 320 x 240 i umieszczony na stronie. Ech, marzy się, by rozwiązanie to spodobało się nie tylko graczom, ale i innym twórcom...

• Startopia
Jeśli zaś już o niej mowa, to ma być real-time strategy rozgrywająca się na ogromnej stacji kosmicznej. Tym, co wyróżnia ją z tłumu podobnych projektów, jest fakt, że tworzą ją Mucky Foot, czyli ludzie pracujący uprzednio w Bullfrog (że wspomnę tylko Populous i Magic Carpet), a więc znający sekret magii gier...

• Bloodline
...I kolejne dwa screeny z tego smakowicie (bo krwawo) zapowiadającego się horroru 3D, made by czeski Zima Software.



• Matrix cię ma...
A ściślej - jako że Interplay zawarł ostatecznie umowę z Warner Bros dotyczącą adaptacji tego kultowego dla wielu filmu - będzie miał. Najprawdopodobniej niejednokrotnie, gdyż przewidywanych jest kilka tytułów połączonych jedną matrycą. Pierwszą z nich ma być TPP tworzone przez Shiny Entertainment i wykorzystujące technologie wykorzystywaną już w Messiah i Sacriface! Jedyną złą nowiną jest to, że w chwili obecnej Shiny dopiero dobiera ludzi do współpracy, więc zapewne nieprędko dane nam będzie stawić czoło Agentowi Smithowi...

• Oni w komórkach
Nie, nie mówimy tu o dziejowym spisku z Onymi i poczciwymi telefonami na baterię w roli głównej, a grze Oni - ściślej, prequelu do niej - która ma pojawić się wyłącznie na niewielkich wyświetlaczach ciekłokrystalicznych. Po więcej informacji, m.in. tę, że gra zawierać będzie scenki anime, dzwońcie pod adres: wap.oni-game.com

• Warzone...
...czyli doskonała real-time wargame, o której mówiono ostatnimi czasy, że jest "PS2 Exclusive", pojawi się również i na PC!

Incoming! Action PLUS

• Buraki znów w akcji

Pamiętacie jeszcze redneków (Redneck Rampage) stających mężnie do walki z kosmitami? Otóż nie dane im będzie umrzeć śmiercią naturalną. Jak informuje Interplay, a ściślej podległe mu 14 Degrees East, zobaczymy ich po raz kolejny (data premiery nieznana). Tym razem jednak w zupełnie nowej dla nich roli: kierowców pojazdów zdatnych do przemierzania bezkresnych pól z kapustą. Off-Road Redneck Racing, bo tak zwać się ma nowa gra, będzie, jak łatwo się domyślić, zręcznościową samochodówką z 16 pojazdami (3 wersje każdego z nich), 24 "torami", zmiennymi warunkami pogodowymi, opcjami gry multiplayer i ponad wszystko tonami prząśnego humoru w roli głównej!

• Fatherdale



Rosjanie po raz kolejny udowadniają, że stereotyp "ruskie, znaczy się do niczego" jest najzupełniej błędny. Fatherdale: The Guardians of Asgard, bo pod taką nazwą Snowball Interactive (interaktywna śnieżka?) zamierza wydać swe najnowsze, stanowiące mix role-playa i adventure, dzieło, jest tego najlepszym przykładem. Dowody? Prócz screenów fakt istnienia 150 postaci przewijających się przez ponad 60 lokacji i starających się odwzorować Europę roku 1072, a wszystko po to, by walka pomiędzy bogami a ich odwiecznym wrogiem zakończyła się w sposób dla ludzi najlepszy... Słowem: warto czekać.

• UBI Soft przejmuje Blue Byte

A więc wreszcie - twórcy serii Settlers i Battle Isle, dotąd niezależni, stali się oficjalnie częścią imperium wydawniczego UBI Soft.

• Przemoc w grach nieszkodliwa?

"Przemoc w grach komputerowych i innych mediach ma niewiele wspólnego z agresją wśród młodzieży", stwierdzono w raporcie wydanym przez Office of the Surgeon-General nt. dotyczącym rzekomo szkodliwego wpływu gier na młodzież. Słowem: wbrew szczerej chęci co poniektórych nie ma dowodów na to, że przemoc w grach rzutuje w jakiś sposób na prawdziwe życie:).

• Leadfoot

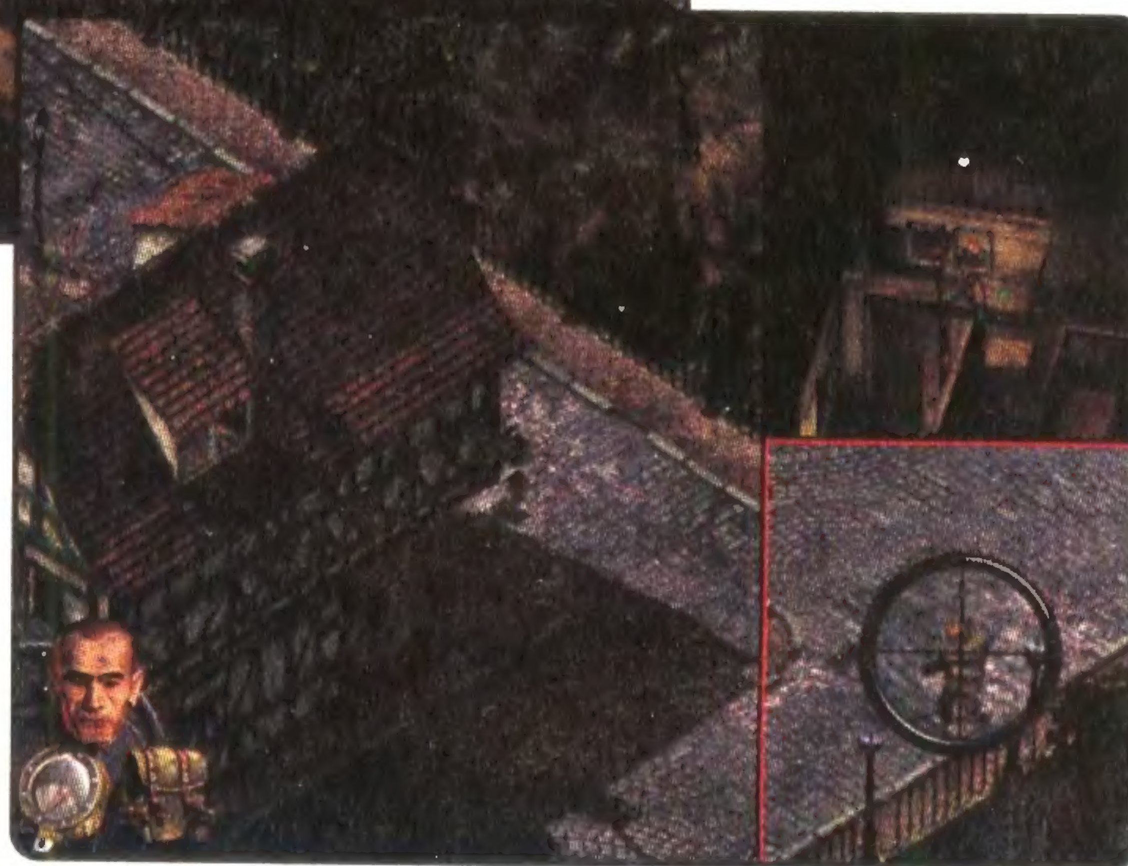


Samochodówek ci u nas dostatek, ale i tę przyjmiemy... Bo chcemy! Leadfoot bowiem (made by Ratbag) to wyścigi off-road na sztucznie tworzonych, nieodmiennie jednak niezwykle wymagających torach, czyli coś, czego w takim wydaniu jeszcze nie było! Gdzie jednak w Leadfoot miejsce dla gracza? Jak łatwo się domyślić za kierownicą czterokołowych potworków nazwanych Super Lite. Gra prócz 180 dyscyplin zapewniać ma najwyższe ukontentowanie maniakom realizmu. Jak będzie - zobaczymy, jak zobaczymy.

• Terminować...

...u samego Terminatora! Niemożliwe? A jednak, gdyż, jak informuje Infogrames, podpisanie umowy przekazującej jej prawa do tworzenia gier na motywach wszystkich czterech filmów o "elektronicznym mordercy" (trzeci, opatrzony roboczym tytułem Rise of the Machines zapowiadany jest na lato 2002, czwarty wciąż czeka na zielone światło...), to już jedynie kwestia dni. Ciekawostką samą w sobie jest kwota, jaką przelać musi na konto Paramount Infogrames - od 9 do 10 milionów w twardej walucie! Chodzą też wieści, jakoby przy okazji omawiane były szczegóły umowy dotyczącej praw do Men in Black 2.





wroga - tu: Niemców. Wymagało to nie tylko pewnej ręki, ale i jasności umysłu - od dobrego planu zależało częstokroć powodzenie całej akcji.

Commandos 2 nie zrywa więzów ze starszym bratem. Ponownie więc przyjdzie nam pokierować sprawdzonym teamem specjalistów z alianckich służb specjalnych posyłanych wszędzie tam, gdzie machina wojenna wroga działa aż nazbyt dobrze. Tyle tylko, że tym razem składa się z 8, a nawet, jeśli policzyć psa, 9 osób (nowi to włamywacz i "broń psychologiczna" - kobieta), a akcja rozgrywać się będzie nie tylko w Europie, ale i za Pacyfikiem. Co jeszcze się zmieniło? Elementy plansz zyskały na funkcjonalności, a sami komandosi nauczyli się wspinać na maszty, korzystać z linii wysokiego napięcia, pływać (wcześniej tylko płetwonurek).

Commandos 2 wprowadziło również zmiany w enginie gry. W chwili obecnej możliwe jest obracanie planszy o 360°, a akcja toczy się również i wewnątrz budynków. Jednym słowem, nie spodziewajcie się rewolucji. Macie prawo jednak oczekiwać, iż wszystko, czego brakowało wam w Commandos, w Commandos 2 będzie obecne.

StarTopia

Mucky Foot Productions/Eidos Interactive/IM Group



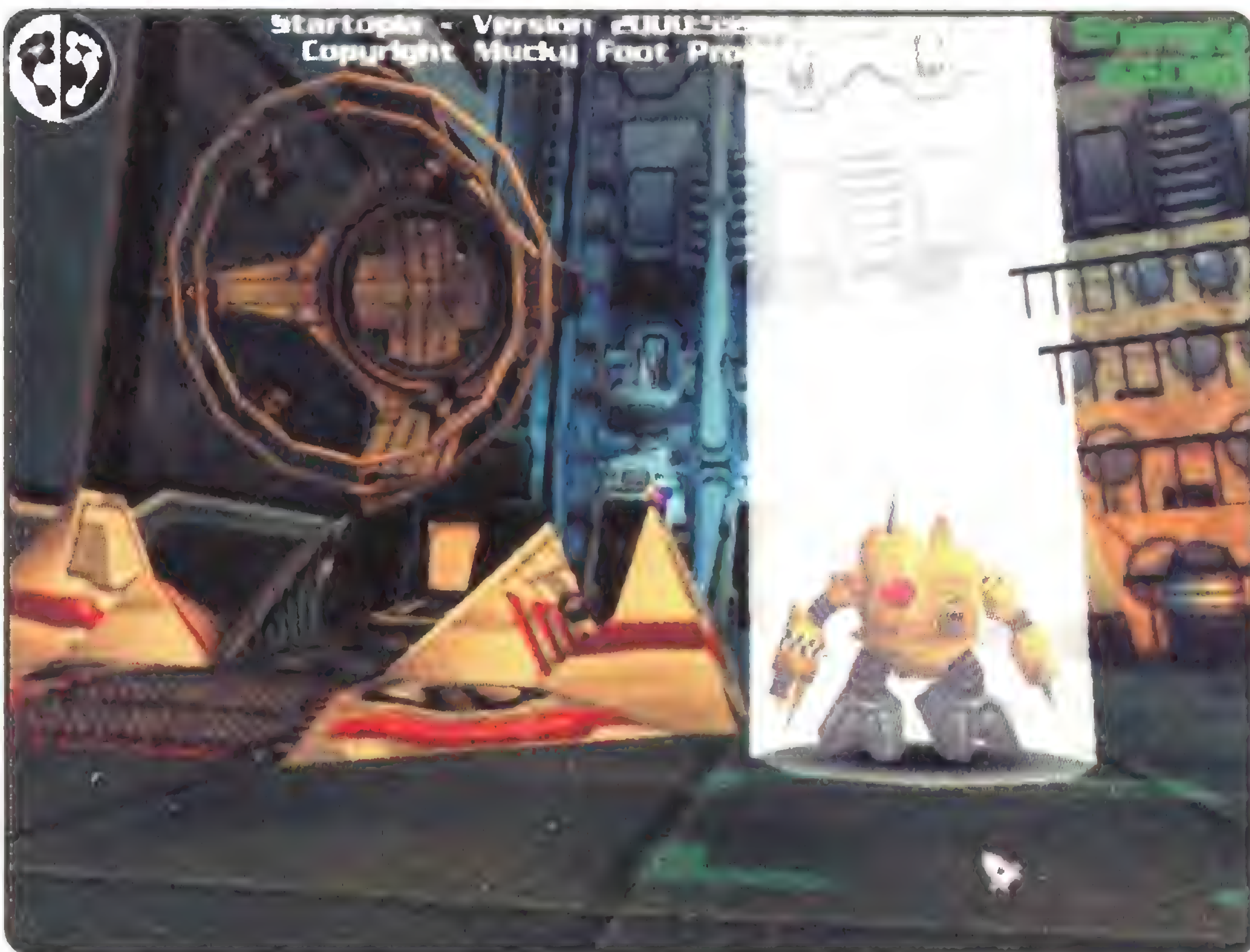
Wyobraźcie sobie ogromną sieć powiązanych ze sobą planet, stacji orbitalnych i statków kosmicznych. Aż się prosi, by dodać do tego istoty żywe, tak by zgodnie z nurtem takich obrazków to kosmiczne centrum mogło tętnić życiem, prawda? A jednak świeci pustkami, a jedyną rzeczą, która sugeruje, czemu tak właśnie jest, są ślady niesprecyzowanej katastrofy, jaka najwyraźniej dotknęła jej mieszkańców...



W ten właśnie sposób rozpoczyna się StarTopia, gra z pogranicza strategii i sima, w której graczom przyjdzie odbudować i ponownie zasiedlić ów kosmiczny kompleks zwany Torus. Co ciekawe, zasiedlenie nie oznacza w tym przypadku kolonizacji przeprowadzanej przez ludzi. W StarTopii jednym z celów będzie godzenie sprzecznych często interesów pochodzących z różnych ras bohaterów (każdy z nich to nie tylko odrębny wygląd, ale i charakter z własnymi przyzwyczajeniami i uznający własną hierarchię wartości). Może równać się ono stawianiu czoła zagrożeniom, w jakie obfituje przestrzeń kosmiczna. Jedynie od ciebie będzie za-



leżeć, czy zechcesz z napotkanymi obcymi negocjować (np. prowadząc handel, co uniezależni ich od ciebie), czy walczyć. Wybierając jednak rozwiązania zbrojne bacz, byś sam wkrótce nie został zmuszony do desperackiej obrony przed żądnymi Lebensraum obcymi! A pamiętaj, że w przestrzeni nikt nie usłyszy twojego krzyku.



Czymże więc jest StarTopia? Jest grą, która da ci ogromną władzę, ale i ogromną odpowiedzialność za powierzone losy istot inteligentnych. Aby sprostać ich oczekiwaniom, będziesz musiał mądrze zarządzać rozrastającą się bazą, prowadzić badania naukowe, by zabezpieczyć sobie lepsze jutro i handel. By tego lepszego jutra doczekać, wreszcie - stać na straży wolności każdego z bohaterów i jednocześnie umieć marginalizować interesy partykularne godzące w dobro wspólne... Słowem: czymś, czego w takiej skali nigdy dotąd nie było!

Evil Islands
Nival / Buka Entertainment / Coda

Evil Islands przypomina znakomitą grę Darkstone. I w jednym, i w drugim przypadku mamy do czynienia z RPG-iem wykonanym w grafice 3D, dzięki czemu z kamerą można zrobić niemal wszystko, co nam przyjdzie na myśl. Ma to zresztą dla gry zasadnicze znaczenie, bo okolica, w jakiej przyjdzie nam działać, wcale nie jest - jak we wspomnianym Darkstone - płaska niczym dno talerza, ale ukształtowana niezwykle rozmaicie: mamy w niej strome góry, pagórki, bagna i morze.



Miła jest również fabuła - gra zaczyna się, gdy potężny mag wysłał "coś" (świetlisty latający konik morski) do świata, w którym niczego nie słyszano ani o human rights, ani innych podobnych bzdurach. Wcielasz się bowiem w człowieka, który



został wybrany przez los do odegrania roli Zbawcy na pewnej opanowanej przez Zło wyspie. Młodzian ów, o dźwięcznym imieniu Zak, "ocyka się" niespodziewanie dla samego siebie na kamiennym ołtarzu pośrodku jakiejś starej świątyni, czym wzbudza panikę i jednocześnie entuzjazm kilku świadków owego cudu. Gwoli prawdy zaznaczyć trzeba, że mieszkańcy wyspy bynajmniej nie zmuszają go do podjęcia się roli bohatera. Wioskowy wójt napomyka tylko mimochodem, że istnieje alternatywa, ponieważ ołtarz, na którym Zak się pojawił, miał być poświęcony Zbawcy, siłą rzeczy, ten, co się na nim pojawił, a owym Zbawcą nie jest, zbezcześcił ołtarz w takim stopniu, że złe skutki owego czynu odwrócić może jedynie natychmiastowe spalenie świętokradcy obok ołtarza.

Na tym humor wcale się nie kończy (w przeciwieństwie do miejsca...), a w połączeniu z rozbudowaną listą umiejętności (można uczyć się, wraz ze wzrostem doświadczenia, nowych), mnóstwem oręża (można też tworzyć własne przedmioty!), czarami, możliwością skompletowania drużyny, znakomitą fabułą, pyszną grafiką, nastrojową muzyką... Czy można chcieć więcej? Dla fanów RPG pozycja obowiązkowa!

Plany wydawnicze Play IT kwiecień 2001
Tribes 2
Blair Witch: Część 3 - Historia Elly Kedward - wersja PL

Plany wydawnicze L.E.M. kwiecień 2001
Conflict Zone: Peacemakers
Stupid Invaders - wersja PL

Plany wydawnicze CODA kwiecień 2001
Evil Islands - wersja PL
Amerzone - wersja PL

Plany wydawnicze TOPWARE kwiecień 2001
Catan - wersja PL
Super Taxi Driver - wersja PL
Resurrection - wersja PL
Runaway - wersja PL

Incoming! Action PLUS

C&C: Renegade

Pamiętacie? A czy można zapomnieć o pierwszym TPP osadzonym w świecie najsłynniejszej bodajże serii RTS? Tym jednak z was, którym tytuł Command & Conquer: Renegade z niczym się nie kojarzy - dwa screeny, by było z czym kojarzyć :)

Alcatraz

Tym razem nazwa nie odpowiada do końca temu, czego można by oczekiwać, gdyż nie będzie to sim więzienia, ile raczej więźnia. Ściślej, grupy pięciu jeńców wojennych, których jedynym celem jest prysnąć z kolejnych "zakładów resocjalizacyjnych". Ale nie tylko, w grze pojawią się również misje sabotażowe i ratunkowe. Tyle o stronie fabularnej, co zaś w kwestii technicznej? Pełna wolność 3D, nieustanna akcja, zmienne warunki pogodowe, muzyka dopasowana do zdarzeń, a nawet możliwość uciekania w parę osób w trybie multiplayer! Alcatraz wydane zostanie jesienią tego roku przez rosnące w siłę niemieckie CDV.

Paradise Cracked się spóźni

BUKA Entertainment ogłosiła, że ich turowa gra taktyczna, znana już pod tytułem Paradise Cracked, pojawi się dopiero pod koniec roku 2001. Cóż, jeśli trzeba, będziemy czekać.

Safari Biathlon



Safari Biathlon nie ma nic wspólnego z polowaniami. Być może na nieszczęście dla niej samej, gdyż polowania nieodmiennie sprzedają się świetnie. Tymczasem SB, czyli samochodówka rozgrywana w fantastycznych scenografiach i z takim sprzętem, stworzona przez rosyjską Nikitę oraz mimo to, że już dawno ukończona, nie może znaleźć swojego wydawcy. Cóż, szkoda, gdyż, jak informują dziennikarze, którzy mogli się z nią zapoznać, jest całkiem niezła. Spójrzcie zresztą na screeny, odfiltrujcie podobieństwo do Star Wars Racer, które jest, mam nadzieję, jedynie przypadkowe i... załujcie wraz z nami.

Rozkoszujcie się Alicją!

...mając świadomość, że PS-owcom nie będzie to dane. Czemu? Jak zwykle - jeśli nie wiadomo o co chodzi, chodzi o pieniądze - odnotowująca ostatnimi czasy spory deficyt EA zmusiła Rogue Entertaiment do rezygnacji z tego wyśmienitego TPP na rzecz play'a...

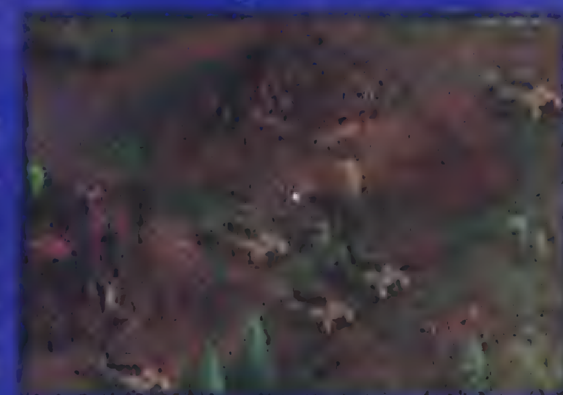
Evil Twins: Cyprien's Chronicles

A jeśli już w tak mrocznych klimatach się obracamy... Poniżej znajdziecie parę nowych screenów z rewelacyjnie zapowiadającej się adventure 3D rodem z In Utero. Dają, mam nadzieję, nowy wgląd w świat snów tytułowego 10-latka Cypriena. A ha, jeszcze jedno - data premiery ET: CC to drugi kwartał 2001, czyli na dniach!

Aliens vs. Predator - grzebać w kodzie

Jak poinformowało Fox Interactive, twórca komputerowego AvP kod źródłowy gry i narzędzia pozwalające na jej edycję zostaną upublicznione już wkrótce. Można więc spodziewać się zalewu nowych modów, poziomów, broni...

War Commander



War Commander to kolejny projekt nawiązujący do hitu sprzed dwóch lat - Commandos. W zasadzie to coś więcej niż projekt - to zawodnik reprezentujący klasę trójwymiarowych RTW, który zdaniem wystawiającego go niemieckiego CDV Software, bez problemu zrzuci swych mistrzów z piedestału. Biorąc pod uwagę grafikę i fakt, że w grze pojawią się dwie kampanie (obie leider amerykańskie) oraz dodatkowo ponad 30 pojedynczych misji, nie jest to niemożliwe. War Commander pojawić się ma jesienią.

producent: Microsoft
platforma: PC

Age of the Empires 2: Conquerors

Sporo wody zdążyło w rzekach upłynąć od czasu, gdy po raz ostatni miałem przyjemność grać w drugą część Age of Empires (Action plus nr 03/2000). Ubiegły rok upłynął w tempie ekspresowym i oto, zupełnie nieoczekiwanie, moim oczom ukazał się dodatek do tej "kultowej" już pozycji wydany pod intrygującą nazwą "Conquerors". Pora przyjrzeć się "zwycięzcom" nieco dokładniej.

Czy warto?

Jak to zazwyczaj w takich "odgrzewanych" produkcjach bywa, otrzymujemy starą grę w nowym pudełku. Grafika, system sterowania i podstawowe założenia pozostały bez zmian. Dla rozróżnienia producenci ofiarowali nam pięć zupełnie nowych cywilizacji (Azteków, Hiszpanów, Koreańczyków, Majów i Hunów), kilkanaście nowych jednostek (np. konkwistadorów, orlich wojowników), technologii (w tym unikalne, dostępne jedynie dla jednej cywilizacji), map (część bazujących na realnych lokacjach geograficznych) i oczywiście cztery nowe kampanie. Usprawniono również inteligencję naszych podwładnych (automatyczne odbudowywanie farm, inteligentni wieśniacy itd.). Krótko mówiąc, w porównaniu z AE2 jest po prostu lepiej. Czego więcej oczekiwać od życia? Jeśli podobała ci się druga cześć Wieku Imperiów, to obok dodatku też nie możesz przejść obojętnie. Więc graj muzyko, czas zabawić się w zdobywców!

Kampania 1: Attila the Hun

Misja I- The Scourge of God



Główne cele: 1. Attyla musi przeżyć 2. Attyla musi się upewnić, że Bleda został zabity i powrócić do osady, tylko wtedy Hunowie będą mogli najechać pozostałych nieprzyjaciół 3. Pokonać dwie z trzech wrogich nacji.

Zadania fakultatywne: 1. Odbić wieśniaków z fortu Rzymian 2. Uwolnić zwiadowcę Scytów 3. Udać się do osady Scytów na rokowania pokojowe 4. Dostarczyć 10 koni dla Scytów.

Naszą przygodę zaczynamy od przejęcia władzy nad Hunami. W tym celu musimy zabić własnego brata - Blede'a (ot, takie to były wesołe czasy). Możemy uczynić to na kilka sposobów. Najłatwiej przyjąć jego wyzwanie i udać się na polowanie żelaznego dzika (1). Teraz pozostaje nam sprowokować dzika i przyglądać się, jak nasz braciszek daje się zwierzątku zabić. Wracamy do osady (2) i przejmujemy kontrolę nad grupą Tarkanów, ostatecznie rozprawiając się z ostatnimi zwolennikami naszego brata-nieboszczyka. Pierwszy cel wykonany - jesteśmy niekwestionowanym władcą Hunów. Niech żyje Attyla! Rozbudowę naszego państwa zaczynamy standardowo od wysłania wieśniaków do pracy. Surowców mamy pod dostatkiem, więc trenujemy ich znaczną liczbę (ok. 20), skupiając się na zdobywaniu żywności i wyrąbie drzew (na złoto jeszcze przyjdzie czas). Bez pośpiechu (przeciwnicy praktycznie nam nie zagrażają) przechodzimy do kolejnych epok, kontynuując rozbudowę (większość budynków mamy już na starcie, wystarczy więc dobudować zamek, klasztor, uniwersytet i warsztat broni oblężniczej). Nasza armia powinna się składać głównie z Tarkanów (doskonali do niszczenia budynków) i ubezpieczającej ich grupki rycerzy i łuczników konnych (którzy są o 25% tańsi). Grupujemy ich w pobliżu mostu położonego na wschodzie (7), właściwie tylko tędy nadciągać będą wojska nieprzyjaciół, dodatkowo warto wybudować w jego pobliżu zamek. Pora przejść do ofensywy. Zaczynamy od wyprawy na Zachodnie Imperium Rzymskie (5). Ich baza jest stosunkowo słabo broniona (grupka łuczników, zbrojnych i kilka wież strzelniczych), nie powinno więc być większych problemów z ich unicestwieniem. Odpowiednio wcześnie możecie próbować wykonywać zadania fakultatywne i przedrzeć się na tyły bazy Rzymian. Najłatwiej można to osiągnąć, prowadząc nasze wojska wąskim przejściem (9). Za palisadą (3) znajduje się grupa naszych wieśniaków (zawsze to dodatkowe ręce do pracy) i zwiadowca Scytów. Skupcie się głównie na jego uwolnieniu (należy zniszczyć palisadę). Zostaniemy zaproszeni do osady Scytów (4) na rokowania pokojowe, które zakończą się podpisaniem przymierza! Ponadto poproszą nas o dostarczenie 10 koni i warto poświęcić na to zadanie troszkę czasu, jak i przeszukać mapę (w okolicy znajduje się 15 koni w grupkach po 3). Jako nagrodę otrzymamy pod nasze dowództwo oddział złożony z 18 Mangudai. Gra warta jest świeczki. Po wyeliminowaniu Zachodniego Imperium Rzymskiego (niszczcie budynki w mieście, aż otrzymacie komunikat o ich kapitulacji) leczymy rany i korzystając z brodu (8), podążamy dalej, by zmierzyć się z Persami (6). Tu czeka nas nieco trudniejsza rozprawa, ale przy odrobinie szczęścia do walki przyłączą się oddziały naszych sprzymierzeńców - Scytów. Sforsowanie bramy i murów bez pomocy trebuchetów potrwa dłuższą chwilę (albo atakujemy dużą grupą Tarkanów, albo sprowadzamy kilka taranów), uważajcie na wrogą flotę wojenną, która znajduje się w pobliżu (do jej wyeliminowania potrzebne będą katapulty albo nasze własne okręty). Gdy mury runą i nasza armia dostanie się do miasta, pozostaje już tylko czysta przyjemność obrócenia wszystkich domostw w kupkę gruzu. A możecie mi wierzyć, że w tym Hunowie są prawdziwymi mistrzami.

Misja 2- The Great Ride



Główne cele: 1. Najechać rzymskie miasta, splądrować i zdobyć surowce potrzebne do wystawienia armii. 2. Zniszczyć centrum miasta Imperium Wschodnio-Rzymskiego.

Zadanie fakultatywne: doprowadzić 6 wieśniaków do wioski Scytów.

W tej misji będziemy robić to, co każdy barbarzyńca lubi najbardziej, a więc grabić, plądrować i mordować ;-). Zaczynamy (1) z grupą 12 Tarkanów i 8 łucznikami konnymi (proponuje podzielić ich na dwie grupy po 4. Podążmy na zachód, atakując pierwsze miasto - Sofię (2). Jest ona praktycznie pozbawiona obrońców (jedynie 3 zbrojnych), tak więc bez problemów możemy przejść do dzieła zniszczenia. Wystarczy spalić town center i przejąć zmagazynowaną tam żywność (ok. 500 sztuk). W dalszym ciągu kierujemy się na za-

chód. Przed nami kolejne miasto. Uważajcie na katapultę i grupę łuczników ufortyfikowanych za palisadą (3), najlepiej odpuścić sobie walkę z nimi. Za murami miasta w pobliżu zamku (4) więziona jest grupa naszych Tarkanów. Spróbujcie dostać się do środka (uwaga na pikinierów wroga, pod żadnym pozorem nie walczcie z nimi w zwarciu) i ich uwolnić. Ograniczcie się do zrobienia otworu w palisadzie i ucieczki. Próba zniszczenia zamku narazi nas na bardzo duże straty własne. Odbijamy na południe i w niedługim czasie docieramy do miasta Thessalonica (5). Koniecznie spalcie wszystkie domy, w ten sposób jeden z wieśniaków zdecyduje się przejść na naszą stronę. Potrzebny nam będzie do wybudowania własnego miasta, gdy tylko zgromadzimy wystarczającą ilość surowców. Przeprawiamy się przez rzekę i podążamy na wschód, kolejne miasto - Adrianopol. Jest ono dość dobrze bronione (2 wieże strzelnicze, uważajcie na Mnichów nieprzyjaciela)! Po wyeliminowaniu ochrony koniecznie spalcie świątynie, strzelnice, koszary oraz wszystkie stacje wydobywcze złota, dzięki temu przejmiemy ok. 500 sztuk zmagazynowanego tam cennego kruszcu i 200 sztuk kamienia. Pozostało już tylko jedno miasto do splądrowania, tj. położone na północnym-wschodzie Nissus (7). Po spaleniu tartaków przejmujemy ok. 900 sztuk drewna, co pozwoli wybudować nam własną osadę. Proponuję, by powstała ona na ruinach Adrianopola (w pobliżu znajdują się wszelkie potrzebne surowce). Jak najszybciej odgrodźcie się murem od Wschodniego Imperium Rzymskiego (9). Przechodzimy do natychmiastowej rozbudowy i wystawiamy dość silną armię (ok. 15 Tarkanów, 15 łuczników konnych, 20 pikinierów i kilka taranów). Należy się spieszyć, albowiem przeciwnik nie będzie próżnował. Zmuszeni będziecie odeprzeć kilka ataków, pozostańcie więc czujni. W centrum mapy (8) znajduje się wioska zaprzyjaźnionych Scytów. Po dostarczeniu im sześciu wieśniaków oddadzą pod nasze dowództwo oddział złożony z 12 sabotażystów i 14 wilków. Szczególnie ci pierwsi przydadzą się przy forsowaniu murów miasta wroga. Przechodzimy do ataku. Postarajcie się wyciągnąć obrońców poza mury, najlepiej w pobliże naszego własnego zamku. Zaczynamy od zniszczenia bramy, potem wpadamy do środka, burzymy wieże obronne, stajnie i fabrykę broni oblężniczej. Teraz pozostaje już tylko szybko spalić town center (zamek możecie sobie odpuścić).

Misja 3- The Walls of Constantinopole

Główny cel: zebrać 10 000 sztuk złota.

Jest to misja z gatunku krótkich, łatwych i przyjemnych. Zaczynamy (1) z całkiem pokaźnym zapleczem surowcowym, wystarczy nam ono do końca rozgrywki. Zauważcie, że naszym celem jest zebranie określonej sumy złota, dlatego nie przesadzajcie z rozbudową bazy czy też szkoleniem jednostek. Jak na prawdziwych barbarzyńców przystało, złoto zdobędziemy podczas grabieży. Rzymianie są skłonni zapłacić olbrzymie sumy, wystarczy manifestacja naszej siły. Proponuję jak najszybciej zabrać się do pracy. Budujemy warsztat broni oblężniczej, szkolimy kilku rycerzy, budujemy trzy tarany i przechodzimy do ataku na pierwszego z naszych sąsiadów - Macianopolis (2). Jest ono praktycznie nie bronione, za pomocą taranów forsujemy bramę i rozpoczynamy grabież. Wystarczy spalić town center, a wystraszeni mieszkańcy zapłacą nam 3000 sztuk złota haraczu. Proponuję zniszczyć również porty, ponieważ każdy wart jest 500, czyli następny tysiączek wpływa do naszej kasy. Bez większego ociągania się wyruszamy na zachód spalić kolejne miasto - Philippopolis (3). Obrońców jest tu nieco więcej, jednak, mimo wszystko, naszych 5 konnych rycerzy powinno sobie z nimi poradzić. Palimy town center (3000 złota), port (500) i targowisko (500). W ten sposób uzbieraliśmy już całkiem sporą sumkę. W centrum mapy (4) znajduje się klasztor, którego zniszczenie warte jest kolejny 1000 sztuk złota. Dodatkowe 500 dostaniemy za wybudowanie naszego zamku i kolejne 500, gdy tylko podejdziemy pod mury Konstantynopola (5). Nie próbujcie go przypadkiem atakować, bez trebuchetów jest on twierdzą praktycznie nie do zdobycia. Jeśli w dalszym ciągu potrzebujecie złota, by osiągnąć 10 000, to na południowym zachodzie (6) znajdują się jedyne złoża złota. Wystarczy wysłać kilku naszych wieśniaków i uzbroić się w cierpliwość.



Misja 4- The Barbarian Betrothal

Główne cele: 1. Pokonać Orlean 2. Pokonać Metz 3. Pokonać Burgundię 3. Wyeliminować rzymską armię.



Zadania fakultatywne: 1. Zapłacić Burgundii 500 sztuk złota 2. Wybudować zamek w centrum Burgundii.

Szybko grupujemy naszych wieśniaków, budujemy town center (1) i przechodzimy do standardowej rozbudowy. Przy stawianiu linii obronnych warto wykorzystać naturalne ukształtowanie terenu. Wystarczy, że dobudujemy dwa małe fragmenty muru (2) i już jesteśmy szczelnie otoczeni. Surowców mamy pod dostatkiem, więc bez większych trudności szybko będziemy mogli wystawić małą armię, tj. 10 rycerzy i trzy tarany powinno wystarczyć. Zaczynamy od ataku na Burgundię (3). Właściwie to wystarczy zniszczyć tylko ich town center i natychmiast przejść do rokowań pokojowych. Za 500 sztuk złota możemy "kupić" ich neutralność. Jeśli dodatkowo wybudujemy im zamek, zyskamy wiernego sojusznika. Burgundia jest bardzo słaba i mówiąc szczerze, ten sojusz nie przyniesie nam większych korzyści, ale decyzja należy do was. Z pozostałymi przeciwnikami tak łatwo już nam nie pójdzie. Przechodzimy do Wieku Imperialnego i tworzymy dość silną armię (przynajmniej 15 paladynów, 20 halabardników, 10 łuczników konnych i 3 trebuchety) i od południa wyruszamy na Metz (4). Rozstawiamy nasze machiny oblężnicze i przystępujemy do bombardowania zamku. Natychmiast zaatakują nas wrogie oddziały wojska. Postarajcie się, by główna bitwa rozegrała się poza miastem tak, aby nasze jednostki nie wchodziły pod obstrzał załogi przebywającej w warowni czy też town center. Armia Franków składa się głównie z rycerzy konnych i toporników. Tymi pierwszymi zajmą się nasi halabardnicy, podczas gdy drugich wyeliminują nasi łucznicy konni do spółki z paladynami. Po starciu Metz z powierzchni ziemi leczymy rany (przyda się grupa kilku mnichów) i wyruszamy na Orlean (7) od wschodniej strony (5). Nie zapomnijcie o szybkim zburzeniu warowni (6) znajdującej się na południu! Po wkroczeniu do miasta demolujcie wszystkie budowle z wyjątkiem town center, te pozostawimy sobie na koniec. Gdy tylko zostaną zburzone, z zachodu (8) wkroczy do walki rzymska armia złożona głównie z championów i specjalnych oddziałów konnicy, które szkolono do walki z piechurami. Razem 127 jednostek! Natychmiast wycofajcie się z miasta. Wobec takiej potęgi chwilowo nie mamy większych szans. Na szczęście Rzymianie są źle dowodzeni i zamiast wykorzystać element zaskoczenia oraz grupowo uderzyć na naszą bazę, rozproszą się po mapie. Pozostaje nam wytrenować liczny oddział paladynów i poruszając się zwartym szykiem, eliminować napotkane jednostki wroga. Jest to zadanie niezwykle pracochłonne. Pamiętajcie, że musimy wybić wszystkich Rzymian, a odnalezienie niektórych będzie niezwykle trudne. Zalecam cierpliwość.

Misja 5- The Catalannian Fields

Główne cele: 1. Zniszczyć Rzymian 2. Zniszczyć Alanów 3. Zniszczyć Wizygotów.

Niezwykle trudna i wymagająca poświęceń misja! Zaczynamy (1) z olbrzymią ilością surowców (nie myślcie jednak, że do końca bitwy wystarczy ich!)



i armią złożoną z 10 Tarkanów. Do pokonania mamy koalicję złożoną z 3 przeciwników, z których najsilniejsi są Rzymianie (5). Nasi sprzymierzeńcy mają swoją bazę na północnym wschodzie (2), jednak podczas potyczki marny będzie z nich pożytek. W tej walce najważniejszy jest początek. Trzeba działać błyskawicznie. Już na starcie możemy budować wszystkie budynki. Zaczynamy od postawienia town center i treningu olbrzymiej liczby wieśniaków, następnie stawiamy stajnie, koszary i zamek (koniecznie za mostem, (6). Równocześnie, wykorzystując nasz początkowy oddział, przechodzimy do natychmiastowego uderzenia na Alanów (3). Ich baza chroniona jest zaledwie przez grupkę zbrojnych i jeśli się pospieszycie, to nie będzie większego problemu z doszczętnym spaleniem miasta. W ten oto sposób siły się wyrównały, jest 2 na 2. Nie próbujcie jednak spocząć na laurach. Wracamy do naszej bazy i podążając na wschód, atakujemy Wizygotów (4). W tym czasie zdążą już wytrenować kilka oddziałów obrońców. Wciągnijcie ich w bitwę rozgrywającą się pod murami naszego zamku, zawsze to dodatkowa siła uderzenia. Pamiętajcie, by cały czas rozbudowywać naszą bazę (potrzebnych będzie ok. 30 wieśniaków) i trenować nowe jednostki! Do frontalnego natarcia proponuję przejść dopiero po wyprodukowaniu 2 trebuchetów i 10 rycerzy będących w stanie ich obronić. Spalenie bazy Wizygotów nie powinno być zbyt trudne (zawsze możecie wycofać się w pobliże naszej warowni), jednak ostateczne ich wyeliminowanie z rozgrywki zajmie sporo czasu (z prędkością błyskawicy będą budować nowe warownie aż do momentu, gdy skończą się im surowce). Zalecam cierpliwość i regularność. Został nam już tylko jeden wróg- Rzymianie. Bitwa, którą przyjdzie nam stoczyć, będzie niezwykle trudna. Trzeba się bardzo dobrze przygotować. Całe nasze siły grupujemy za rzeką (7) i tam budujemy naszą drugą, prowizoryczną bazę (kilka stajni i zamków). W ten sposób szybciej będziemy mogli przerzucać nowe jednostki na front. Ponieważ surowców mamy pod dostatkiem, proponuję stworzyć możliwie najsilniejszą armię opierającą się wyłącznie na paladynach. 60 jednostek (potrzebnych jest kilka stajni, by ich trening nie trwał zbyt długo) powinno wystarczyć. Dodatkowo budujemy 15 trebuchetów i ruszamy do ataku. Myślicie pewnie, że z tak potężną armią żaden wróg się nam nie oprze, nie bądźcie zbyt pewni siebie, bo Rzymianie są również dobrze przygotowani. Przed nami najtrudniejsza jak do tej pory bitwa, będziemy musieli zniszczyć 3 potężne warownie i stawić czoło blisko setce jednostek! Podczas ataku bez ustanku trenujcie nowe jednostki i posyłajcie na front, tak na wszelki wypadek. I niech Mars was prowadzi!

Misja 6- The Fall of Rome



Główne cele: 1. Pokonać Mediolan 2. Pokonać Padwę 3. Pokonać Veronę 4. Pokonać Aquileie 5. Attyla musi przeżyć 6. Attyla musi spotkać się z Papieżem Leo I w Rzymie.

Zaczynamy (1) z prostymi rozkazami; zniszczyć cztery wrogie włoskie miasta, które blokują nam dostęp do Rzymu (znajduje się on na południowym zachodzie (9) i co dziwne jest naszym biernym sojusznikiem). Zadanie jest o wiele prostsze, niż by się to mogło wydawać, bowiem nasi przeciwnicy dysponują mizernymi armiami i nie są zbytnio agresywni. Dodatkowo na starcie posiadamy już większość niezbędnych technologii, dzięki czemu cenne surowce możemy przeznaczyć tylko na rozwój naszej armii. Szybko zaczynamy rozbudowę i rekrutujemy przynajmniej 30 wieśniaków (złoża złota znajdują się na zachodzie (2), a kamienia na wschodzie (3)), a także stawiamy zamek (4) i budynki do treningu jednostek. Budowę muru możecie sobie odpuścić - przeciwnicy praktycznie nie będą atakować, a jeśli już, to niezwykle nieporadnie. Podobnie jak w poprzedniej misji proponuję natychmiastowe uderzenie. Najsłabiej broniony jest Mediolan (5). Nasze trebuchety odczują to dotkliwie, lecz konsekwentnie powinny niszczyć wszystkie budynki. Szczególnie ważne jest zburzenie budowli znajdujących się w drugiej części miasta



(dwa zamki i dwie fabryki machin oblężniczych), inaczej w niedługim czasie przeciwnik regularnie będzie nas nękał atakami pojedynczych jednostek (a chyba nie trzeba mówić, ile taka "zagubiona" katapulta potrafi narobić zniszczeń w centrum naszej bazy). Zupełne wyeliminowanie Mediolanu jest raczej niemożliwe, albowiem trzeba by zniszczyć całą ich flotę. Tym zajmiemy się później. W niedługim czasie wszystkie wrogie miasta rozpoczną budowę cudu. Pamiętajcie, że jeśli się im to uda i minie odpowiednio dużo czasu, to natychmiast przegramy (i mówiąc szczerze, jest to chyba jedyna możliwość, by tej misji nie ukończyć)! Przydatna może okazać się jedna z technologii dostępna w naszym zamku- ateizm (koszt 500 żywności i 500 sztuk złota). Wydłuża ona okres, przez który cud musi przetrwać - o kolejne 100 lat. Zawsze to więcej czasu na zebranie silnej armii. Jak najszybciej przechodzimy do ofensywy: 15 paladynów, 10 łuczników konnych, 4 trebuchety i grupka mnichów powinna w zupełności wystarczyć. Kolejnym celem będzie Padwa (6). Atakujemy od północy i powolutku niszczymy wszystkie budowle. Nie muszę chyba dodawać, że zaczynamy od tych, które stanowią dla nas bezpośrednie zagrożenie, czyli wież strzelniczych, zamków i tych, w których można trenować jednostki. Spalenie Padwy praktycznie gwarantuje nam wygraną! Leczymy rany i uderzamy na ostatniego liczącego się wroga - Veronę (8). Jest ona gorzej ufortyfikowana od Padwy, ale posiada więcej obrońców. Przed murami miasta możecie wybudować dwa nasze zamki, wyciągnąć obrońców poza mury i w cieniu naszych fortec stoczyć decydującą bitwę. Później do akcji wkraczają trebuchety, obracając budynki w kupkę gruzu. Leczymy rany i wyruszamy wyeliminować ostatniego z przeciwników - Aquileie. Jest ona zdecydowanie najsłabszym miastem, więc z jej zniszczeniem z całą pewnością sobie poradzicie. Teraz pozostaje nam już tylko przeczesać mapę w poszukiwaniu jakiś niedobitków wroga, pamiętajcie o zniszczeniu floty Mediolanu i Aquilei. Po kapitulacji wszystkich miast zostaniemy zaproszeni do Rzymu na audiencję u Papieża Leo I. Wysyłamy naszego dzielnego Attyllę i rozkoszujemy się sukcesem zwycięstwa.

Kampania 2: El Cid

Misja I- Brother against Brother

Główne cele: 1. Zostać championem króla Sancho 2. Pojmać króla Alfonso 3. Doprowadzić króla Alfonso do posiadłości Sancho 4. El Cid musi przeżyć.

Zaczynamy od ukazania naszego męstwa w pojedynku. Wkraczamy na arenę (1) i bez najmniejszych problemów pokonujemy słabszego od nas championa. W drugim pojedynku musimy zmierzyć się z konnym rycerzem, by wyrównać szanse, podążamy w kierunku położonego na północy zamku, gdzie otrzymamy własnego rumaka. Pokonanie rycerza pozostaje już teraz formalnością. Pełen podziwu król Sancho mianuje nas głównodowodzącym swojej armii i odda pod naszą komendę dość liczny oddział. Nasze rozkazy są jasno sprecyzowane: musimy pojmać brata króla i zarazem pretendenta do władzy - Alfonso. Miasto, w którym przebywa nasz "cel", jest dość dobrze bronione i oddział, którym dysponujemy na początku, raczej nie wystarczy. Pora rozejrzeć się za kolejnymi sojusznikami. Podążamy całą grupą na północny zachód, tuż za mostem znajduje się mała wioska (2), wieśniacy bez słowa sprzeciwu oddadzą się pod nasze rozkazy. W ten oto sposób dysponujemy już znaczną siłą roboczą. Jak najszybciej stawiamy własną, prowizoryczną bazę i przechodzimy do

standardowej procedury. Dodatkowo po postawieniu własnego town center król Sancho podeśle nam nieco surowców. Równocześnie z rozbudową wysyłamy El Cida na małą wycieczkę w poszukiwaniu kolejnych sprzymierzeńców. Proponuję zacząć od posiadłości króla Sancho (6), który użyczy nam własnych domów. W ten sposób zaoszczędzimy trochę drewna i czasu, jaki musielibyśmy poświęcić na ich budowę. Następnie podążamy na zachód (3), gdzie pod naszą komendę odda się dwóch pikinierów i trzech konkwistadorów. Dalej na zachodzie (4) przyłączy się do nas kolejnych trzech konkwistadorów. W północno-zachodnim narożniku mapy znajduje się ukryty klasztor (5). Gdy złożymy tam wizytę, grupa 6 mnichów zechce oddać się pod nasze dowództwo. Przy okazji, wnieście do klasztoru kilka pobliskich reliktów. W ten sposób uzyskamy dość spory przypływ złota. Pora przygotować się do ataku. Grupujemy nasze oddziały i przechodzimy do ataku na główną bramę. Oczywiście, bez taranów nie uda się jej sforsować, jednak celem pierwszego uderzenia jest wyciągnięcie obrońców poza mury miasta i stoczenie bitwy na terenie neutralnym (7), gdzie grupa naszych konkwistadorów w pięknym stylu rozprawi się z nieprzyjaciółmi (to nie będzie bitwa, ale rzeź!). Najwięcej problemów mogą sprawić katapulty przeciwnika, dlatego należy je koniecznie zniszczyć, gdy tylko znajdą się poza murami miasta. Po wyeliminowaniu głównego oddziału obrońców proponuję posłać naszych konkwistadorów do zaplecza surowcowego wroga (8), wymordować wieśniaków i tym samym pozbawić naszego przeciwnika jedynego źródła złota. Teraz pozostaje spokojnie wybudować kilka taranów (dodatkowo umieścić w nich naszych piechurów, co zwiększy ich szybkość i siłę działania), zburzyć bramę, dwie wieże. Zamek Alfonsa (9) podda się bez dalszej walki, a nam pozostaje doprowadzić go przed oblicze Sancho (1).

Misja 2- The Enemy of my Enemy



Główne cele: 1. Znaleźć sposób, by powstrzymać powstanie w Toledo 2. Spotkać się z Imamem 3. Zdobyć cztery święte relikty i dostarczyć je do klasztoru Imama 4. El Cid musi przeżyć.

Już na starcie posiadamy bardzo liczną armię i grupkę wieśniaków. Szybko przechodzimy do budowy naszej bazy (miejsce, w którym zaczynamy (1), doskonale się do tego nadaje). Podstawowym problemem będzie brak najważniejszych surowców: złota i kamienia. O ile małe pokłady tego pierwszego znajdują się na zachodzie (6), to po kamień będziemy musieli wyprawiać się daleko na południowy wschód (co jest w tej chwili niemożliwe). Opłaca się wykorzystać ukształtowanie terenu i jak najszybciej otoczyć murami dwa mosty, którymi przeciwnicy mogą dostać się na nasze terytorium (4), i w pobliżu nich zgrupować nasze wojska. To zagwarantuje nam pełne bezpieczeństwo i da nieograniczony czas na przygotowanie ofensywy. Naszym pierwszym celem jest odszukanie Imama. Powinien znać sposób, jak powstrzymać rebelię w Toledo. Podążamy na wschód, dość szybko natrafiając na targowisku na człowieka o imieniu Motamid (2). Znajomość z tym Maurem zaprocentuje w przyszłych misjach, a teraz możemy jedynie, po wybudowaniu naszego własnego targowiska, zająć się handlem z Motamidem (pamiętajcie, że czym większą odległość będą musiały pokonywać nasze karawany, tym większy przyniosą nam zysk). Wciąż podążamy na wschód, okrętujemy El Cida na pobliski statek transportowy i płyniemy do klasztoru położonego na wyspie. Zgodnie z oczekiwaniami odnajdziemy tam Imama (3), który wyjaśni nam, że, jeśli chcemy powstrzymać ludowe powstanie, musimy przejąć od Maurów cztery święte relikty i dostarczyć je do Imama. Nareszcie jakaś odmiana (ostatnio tylko mordujemy i grabimy, choć i tym razem bez tego się nie obędzie). Pora pomyśleć o ataku na Toledo. Na dobry początek budujemy dwa tarany (później przyda się ich jeszcze ze cztery) i niszczymy wieże strzelnicze wroga (5). Droga do miasta jest wolna - murów i bram nie trzeba niszczyć, zostaną najzwyczajniej otwarte. Przed przystąpieniem do ofensywy warto powiedzieć słów kilka o armii, jaka będzie nam potrzebna. Przeciwnik dysponuje dużą grupą konnicy (głównie wielbłądów), dlatego wystawiamy sporą liczbę pikinierów czy też lepiej halabardników. Do tego przyda się nam grupa konnych rycerzy, którzy będą w stanie wyeliminować mnichów i piechotę nieprzyjaciela. Na koniec potrzebujemy ośmiu mnichów, którzy przejmą relikty i powrócą z nimi do naszej bazy (wprawdzie relikty są cztery, jednak trzeba się liczyć, że podczas walki niektórzy z naszych mnichów zginą). Pora ruszać do boju. Wkraczamy do miasta od wschodu i bez ociągania przemieszczamy się w kierunku klasztorów (7). Po ich spaleniu zabieramy dwa relikty i szybko się wycofujemy. Naszą armię przerzucamy w południową cześć miasta. Tu, za palisadą kryje się mnich przeciwnika posiadający trzeci z interesujących nas reliktów. Chyba wiecie, co macie robić ;-). Dodatkowo, korzystając z okazji, opłaca się spalić wszystkie pobliskie stajnie, koszary i strzelnice. Nie będzie to łatwe, lecz sukces gwarantuje nam praktycznie wygraną. Do zdobycia pozostał ostatni relikt (9) i jego odzyskanie nie będzie rzeczą prostą. Podążamy do miejsca (7), w którym spaliliśmy klasztory wroga (prawdopodobnie trzeba będzie ściągnąć z naszej bazy posiłki, które uzupełnią straty, jakie odnieśliśmy w poprzedniej potyczce. Bez 6 taranów i 3 mnichów nie ma co wyruszać) i kierujemy się dalej na zachód. Niszczymy dwie wieże i odbijamy na moście na południe, niszcząc kolejne trzy strażnice. Teraz pozostaje nam zburzyć znajdujący się na wyspie zamek, przejąć relikt i wrócić z nim do naszej bazy. Szczególnie ta ostania część może sprawić sporo trudności, bo przeciwnik nawet przez chwilę nie odpuści, rzucając w naszą stronę coraz to nowe jednostki. Po przekroczeniu mostu (4) możemy odetchnąć z ulgą, wpakować mnichów niosących relikwie do łodzi i przewieźć do klasztoru Imama.

Misja 3- The Exile of the Cid



Główne cele: 1. El Cid musi odnaleźć nowego pana, któremu mógłby służyć 2. Dołączyć do Motamida przebywającego w zamku Zaragossa 3. Zniszczyć zamek, by móc przedostać się do Zaragossy 4. Odeprzeć atak na Zaragossę i zniszczyć pobliską fabrykę broni oblężniczej 5. Pokonać hrabiego Berengnera 6. El Ci musi przeżyć.

No to super. W podzięce za nasze dokonania dla korony król kazał nas wygnać! Przed opuszczeniem zamku (1) proponuję udać się do położonej na północy stajni, po naszego wiernego rumaka. Podążając na wschód, opuszczamy mury miasta i tu czeka nas kolejna niespodzianka: ukochany monarcha wydał na nas wyrok śmierci. Proponuję szybciutko pomykać, bo inaczej może się to źle skończyć. Na szczęście niektóre oddziały wojska w dalszym ciągu pozostały nam wierne. W południowo-wschodniej części miasta (2) przyłączy się do nas grupa dwóch konnych i sześciu pikinierów. Odbijamy na południe. W wąwozie (3) czeka nas potyczka z siłami króla. Podążając dalej, przyłączy się do nas grupa wielbłądów, równocześnie zapraszając do odwiedzenia ich przywódcy Motamida. Mam nadzieję, że pamiętacie tego Maura. Kierujemy się na południe. Niestety drogę do Zaragossy blokuje nam zamek (5) naszego niedawnego władcy - króla Alfonso. Oczywiście, nasza skromna grupa wojska nie ma szans, aby go zniszczyć. Na szczęście na południu (4) znajduje się mała osada, nad którą możemy przejąć kontrolę! Dysponujemy wprawdzie bardzo ograniczonym budżetem (950 sztuk drewna, 800 żywności i 1200 złota), jednakże pozwoli nam na wybudowanie czterech taranów, trening pięciu zbrojnych i wymyślenie technologii husbandry i squires znacznie zwiększających szybkość naszych jednostek. Przechodzimy do ataku i po wyeliminowaniu grupki obrońców bez problemów burzymy zamek. Oprócz wolnej drogi do Zaragossy pozwoli nam to na podpisanie zawieszenia broni z królem Alfonso. Zawsze to jeden przeciwnik mniej do ubicia ;-). Po wkroczeniu przywita nas Motamid, oddając pod nasze dowództwo siedmiu łuczników konnych i czterech wieśniaków, a także zasilając sporą ilością surowca. Nasz cel jest bardzo jasny. Na początku mamy obronić Zaragossę przed atakami hrabiego Berengnera, by później, w miarę możliwości, wyprowadzić kontruderzenie i zniszczyć jego siedzibę (9). Obrona Za-

ragossy będzie banalnie prosta. Szybko eliminujemy zagrażające miastu machiny oblężnicze wroga, by później, korzystając z naszych taranów, zburzyć fabrykę machin oblężniczych znajdującą się na wschodzie (7). Korzystając z naszych wieśniaków, warto na jej zgliszczach wybudować naszą prowizoryczną bazę. Nie przesadzajcie jednak zbytnio z jej rozbudową: stajnia, fabryka machin oblężniczych i zamek w zupełności wystarczą. Warto zauważyć, że odkąd pomagamy Maurom, dysponujemy ich technologiami (a nie hiszpańskimi jak do tej pory). Szybko trenujemy nowe jednostki i przechodzimy do ataku na miasto hrabiego, co ciekawe jest to dziecinnie proste zadanie, wystarczy minimalna armia (kilka taranów + trochę wojska do ich ochrony). Atakujemy od wschodniej bramy (8), która jest zupełnie pozbawiona obrony, tak więc bez problemów dostaniemy się do miasta. Teraz pozostaje nam już tylko posuwać się w głąb, eliminując po drodze słabiutkie oddziały nieprzyjaciela: zburzyć zamek (9), town center i wybić wszystkich pobliskich wieśniaków. To wystarczy, by zakończyć misję sukcesem.

Misja 4- Black Guards



Główne cele: 1. Podążać za rycerzem i pomóc królowi Alfonso 2. Eskortować Alfonso do położonego na zachodzie obozu 3. Zniszczyć sześć portów należących do czarnej straży 4. Alfonso musi przeżyć 5. El Cid musi przeżyć.

Zadania fakultatywne: 1. Doprowadzić El Cida do klasztoru czarnej straży 2. Przejąć kontrolę nad klasztorem w zamian za pomoc mnichów 3. Zniszczyć statki transportowe czarnej floty 4. Posłać naszych mnichów na nauki do klasztoru czarnej straży.

Zadziwiająco trudna misja! Zaczynamy z pozornie silną armią (1), szybko ją grupujemy i podążamy na zachód za rycerzem. W ten sposób dotrzemy do miejsca (2), gdzie za chwilę rozegra się olbrzymia bitwa, w wyniku której wojska Alfonso zostaną kompletnie wybite! Tu trzeba działać błyskawicznie i wraz z królem (i pomyśleć, że pomagamy człowiekowi, który jeszcze niedawno chciał nas zabić!) oddalamy się na zachód. Aby powstrzymać pościg wroga, pozostawiamy na polu walki nasze machiny wojenne i grupkę pikinierów. To da nam czas na bezpieczną ucieczkę. Szybko docieramy do naszej nowej bazy (3) i przechodzimy do rozbudowy. Będzie ona niezwykle trudna, albowiem pokłady złota mamy bardzo ograniczone (5), a korzystanie z nich wiąże się z dużym ryzykiem ataku wroga (konieczna będzie ochrona). Drugim problemem jest mała liczba drzew, które znajdują się na terenie naszej bazy. W najbliższym czasie będziemy musieli korzystać z tych rosnących poza murami. Czas pracuje na naszą niekorzyść, siły wroga są olbrzymie! W walce na lądzie nie mamy większych szans. Skupcie się głównie na wystawieniu małej armii pozwalającej na obronę bazy i kolekcjonowaniu surowców. W tym czasie możecie wysłać El Cida na południowy zachód, do znajdującego się tam klasztoru (4). Grupa mnichów przebywających tam poprosi nas o przejęcie kontroli nad świątynią. W tym celu musimy przysłać tu naszego mnicha, jednak wcześniej konieczne jest wynalezienie technologii redemption (koszt 475 sztuk złota). W nagrodę mnisi udzielą nam kilku wskazówek, a także co jakiś czas przekazywać nam będą część swojej wiedzy. Może się mylę, ale ponieważ są to wynalazki związane z religią, większej korzyści nam nie przyniosą. Pora zająć się wykonaniem naszego głównego celu: zniszczeniem portów przeciwnika. Jak wspomniałem, w walce na lądzie nie mamy większych szans, dlatego konieczne będzie skupienie się na walce morskiej. Wysyłamy grupkę wieśniaków (koniecznie eskortowanych przez naszych zbrojnych) na jedyną pustą plażę w okolicy, która znajduje się na wschodzie (8). W ekspresowym tempie zaczynamy budować porty i czym więcej, tym lepiej! Dodatkowo w naszej bazie stawiamy uniwersytet i rozpoczynamy prace nad technologią chemistry. Dzięki wynalezieniu prochu będziemy mogli produkować najsilniejsze w grze jednostki: galeony wyposażone w armaty! Jednak, mimo wszystko, nasza flota powinna w większości składać się ze zwykłych galeonów i statków ogniowych potrzebnych do zatapiania floty wroga - razem ok. 20 jednostek. Do tego dorzucamy 5 elite cannon galeons (znakomicie nadających się do niszczenia budynków) i już jesteśmy władcami mórz! Teraz pozostaje nam już tylko powoli zniszczyć wszystkie porty nieprzyjaciela (9). Na koniec pamiętajcie, że nasze zaopatrzone w działa galeony są bardzo wolne i bez odpowiedniej ochrony dadzą zatopić się nawet najsłabszym okrętom przeciwnika.

Misja 5- King of Valencia



Główne cele: 1. Znaleźć miasto, nad którym będziemy mogli przejąć kontrolę 2. Obronić Denię przed atakiem hrabiego Berengnera 3. Bronić Walencję, aż mieszkańcy ukończą budowę cudu 4. El Cid musi przeżyć.

Widać, historia lubi się powtarzać. Po raz drugi w podzięce za nasze zasługi zostaliśmy skazani na wygnanie! Eh, takie to już są uroki bycia bohaterem. Podążamy na wschód, eliminując trzech próbujących skrócić nas o głowę samobójców i wkraczamy do miasta Denia. Natychmiast odda się ono pod naszą komendę, a mieszkańcy poproszą nas o odparcie ataku armii hrabiego Berengnera. Będzie to zadanie niezwykle trudne. Na przygotowania nie mamy zbyt wiele czasu. Siły wroga właśnie zaczynają nacierać ze wschodu (9). Grupa wojska, którą dowodzimy, jest stanowczo za słaba. Proponuję jak najszybciej udać się na południe (8) i poprosić o pomoc grupę przebywających tam rycerzy. Zawsze to jakieś wzmocnienie. Warto również podążyć na wschód od mostu, do klasztoru, gdzie dwaj misjonarze zechcą przejść pod nasze dowództwo (4). Mimo wzmocnień wyeliminowanie armii Berengnera nie będzie łatwe. Na szczęście składa się ona głównie z machin wojennych, a te są stosunkowo niegroźne (z wyjątkiem katapult). Nie martwcie się budynkami, które zniszczy nasz nieprzyjaciel, mówiąc szczerze i tak nie będzie z nich większego pożytku. Po uporaniu się z siłami wroga pora kontynuować naszą wycieczkę. Podążamy na południe i udajemy się do miasta Levida. Grupka czterech wieśniaków zechce dołączyć do naszej wesołej kompanii ;-). Niestety, chwilowo nie dysponujemy odpowiednią ilością drewna, by móc wybudować naszą własną bazę. Podążamy na wschód i triumfalnie wkraczamy do miasta Walencja (5). To właśnie tutaj będzie znajdować się nasza główna baza. Natychmiast przechodzimy do jej rozbudowy (potrzeba będzie sporo wieśniaków). Skupcie się głównie na zdobywaniu drewna (po które najlepiej udać się w pobliże klasztoru) i wydobyciu kamienia. Na północnym-wschodzie znajduje się doskonale broniona baza hrabiego Berengnera, jednak nie musimy jej zniszczyć ;-). W tej misji naszym głównym celem jest skuteczna obrona Walencji aż do czasu, gdy wieśniacy wybudują cud świata (6) i możecie mi wierzyć, że potrwa to dość długo. W tym czasie zmuszeni będziemy odeprzeć kilka (na pewno trzy) dobrze zorganizowanych ataków wroga, a to nie będzie łatwe. Jak najszybciej rozpoczynamy budowę nowych zamków (czym więcej, tym lepiej; tu nie ma granicy maksymalnej!) ustawianych przed murami naszego miasta (w pobliżu miejsca budowy cudu). To właśnie na nich oprzemy naszą obronę. W środku umieszczamy jak najliczniejszą załogę złożoną z łuczników (ewentualnie mogą być też wieśniacy). Prócz tego potrzebna będzie dość liczna grupa konnicy "szybkiego reagowania", za pomocą której będziemy mogli błyskawicznie eliminować machiny oblężnicze wroga, które ośmielą się zagrażać naszym warowniom. W teorii wszystko wygląda pięknie, w praktyce okaże się znacznie trudniejsze. Pamiętajcie, że potrzebne będą olbrzymie ilości surowców (głównie kamienia i drewna), a także grupa "wolnych" wieśniaków zajmująca się budową i reperacją zamków. Najtrudniej przetrwać pierwszy atak wroga. Później powinno być o wiele łatwiej.

Misja 6- Reconquista



Age of the Empires 2: Conquerors

Główne cele: 1. Pokonać trzy armie Yosufa 2. Ciało El Cida ma pozostać nienaruszone.

Prosta, choć dość długa misja. Zaczynamy (1) z bardzo liczną armią i natychmiast należy ten fakt wykorzystać. Jak najszybciej atakujemy pierwszy z obozów armii czarnej straży położony na północnym-wschodzie (2) i dokładnie go palimy. Równocześnie rozbudowujemy naszą bazę: zaczynamy od wybudowania fabryki machin oblężniczych i produkcji taranów. Dzięki ich wsparciu szybko wyruszamy, aby zniszczyć drugi obóz wroga. Trochę problemów będzie z zamkiem, jednak, mimo wszystko, powinno obyć się bez większych strat z naszej strony. Przejmujemy kontrolę nad pobliskim klasztorem (6) i rekrutujemy grupę mnichów, którzy szybko wyleczą nasze odziały. W razie potrzeby warto podesłać kilku wieśniaków, którzy zajmą się reperowaniem naszych taranów. Bez zbytniego ociągania się, wyruszamy na zachód i przechodzimy do niszczenia bazy naszego drugiego wroga - floty czarnej straży (3). Okaże się to o wiele trudniejsze (zdecydowanie więcej obrońców), więc na początku skupcie się na wymordowaniu wydobywających złoto i ścinających drzewa wieśniaków, równocześnie trenując nowe jednostki, które natychmiast przerzucajcie na front (najlepiej halabardników, przyda się też kilka trebuchetów). Powoli i systematycznie palcie bazę wroga. Pozbawiony dopływu złota jest w zasadzie bezbronny. Na koniec burzymy zamek, porty i już możemy świętować zwycięstwo. Wyparliśmy Maurów z kontynentu. Teraz pozostaje nam już tylko przygotować wyprawę do Afryki w celu wyeliminowania zaplecza produkcyjnego naszego nieprzyjaciela (5). Do tego potrzebna będzie potężna flota. Nie musicie się spieszyć, czasu i surowców mamy pod dostatkiem. Podobnie jak w misji czwartej powinna się ona składać głównie z galeonów i statków ogniowych potrzebnych do zatapiania okrętów wroga. Do tego dorzucamy "ciężką artylerię" w postaci cannon galeonów i przechodzimy do ataku. Warto jednak dodać, że w tym przypadku tych drugich potrzebujemy naprawdę sporo, przynajmniej 15 sztuk, co znacznie uprości nasze zadanie. Zaczynamy od zburzenia potężnych wież strzelniczych (3 sztuki), które bronią nabrzeża. Posiadają one ponad 4000 punktów wytrzymałości, a kilka celnych salw jest w stanie zatopić nasze cenne galeony! Równocześnie w ogromnej bitwie morskiej zatapiamy główną flotę wroga. W tej chwili nic już nie jest w stanie nam zagrozić. Za pomocą cannon galeonów z daleka burzymy porty i zamki, podpływamy jak najbliżej brzegu i niszczymy wszystkie budynki pozostające w zasięgu naszych dział. Ułatwi to znacznie ofensywę lądową, bez której niestety się nie obędzie. Rekrutujemy więc sporą grupę paladynów (ok. 20), do tego dorzucamy batalion halabardników (ok. 30) plus trebuchety (i ewentualnie grupę misjonarzy), a następnie pakujemy całe towarzystwo do statków, które przetransportują ich do Afryki. Zrównanie bazy Yosufa z ziemią jest tylko kwestią czasu. W ten jedyny sposób możemy pomścić bohatera Hiszpanów zwanego przez potomnych El Cid......



Kampania 3: Montezuma

Misja I- Reign of Blood

Cele: 1. Zdobyć cztery ołtarze poświęcone bogu Quetzalcoatlowi 2. Umieścić w każdym z ołtarzy po jednym relikcie.

Zadziwiająco trudna i długa misja początkowa. Dowodząc Aztekami, warto wcześniej przyjrzeć się ich specjalnym umiejętnościom, by móc je skutecznie wykorzystać w rozgrywce. Nasi wieśniacy mogą jednocześnie przenieść pięć jednostek surowca więcej, co pozwoli nam na szybszy rozwój ekonomiczny. Jednostki wojskowe są budowane o 15% szybciej, a kapłani zdobywają +5 punktów życia za każdą wynalezioną w klasztorze technologię. Rzeczą najważniejszą jest jednak to, że Aztecy nie znają koni, w związku z czym nie możemy trenować najsilniejszych w grze jednostek. Jest to poważne utrudnienie, ale na szczęście wynagradza nam to niezwykle silna i szybka piechota, na której oprzemy naszą armię. Dość tego gadania i zabieram się do pracy. Zaczynamy (1) od szybkiej rozbudowy naszej bazy. Wysyłamy 5 wieśniaków do wycinania drzew i dziesięciu do zdobywania jedzenia (początkowo proponuje wykorzystać indyki, które zastępują owce). Po przejściu do Wieku Zamku podwajamy ich liczbę, dodatkowo zatrudniając 10 przy wydobywaniu złota i dwóch przy zbieraniu kamienia. W wykonaniu naszej misji przeszkadzać nam będą trzy wrogie plemiona: Tialatiluco (2), których baza znajduje się na zachodzie, Xochimilco (3) na północnym-zachodzie i Tepanaca (4). Zdecydowanie największe zagrożenie stanowią ci ostatni. Już od bardzo wczesnych fragmentów gry zaczną nas nękać regularnymi i dość zdecydowanymi atakami. Dlatego podczas rozbudowy naszej bazy nie zapominajcie o obronie. Warto wykorzystać sprzyjające ukształtowanie terenu i od północny odciąć się od Tepanaca murem. Po przejściu do Wieku Zamków pora dokładniej przyjrzeć się naszemu zadaniu. Mamy przejąć cztery rozmieszczone w różnych częściach mapy ołtarze (5). Nie będzie to łatwe, albowiem, aby dostać się do dwóch z nich, musimy przejść przez środek bazy naszych wrogów. Bez konfliktu zbrojnego się nie obędzie. Pamiętajcie, że gdy tylko przejmiemy któryś z ołtarzy (wystarczy się do niego zbliżyć), przeciwnicy zrobią wszystko, by je zburzyć! Nie możemy sobie na to oczywiście pozwolić i konieczna będzie ochrona. Najwyższa pora wspomnieć o armii, jaką powinniśmy wystawić. Podstawą będzie piechota: jednostki niezwykle szybkich orlich wojowników (Eagle Warrior) zajmą się łucznikami przeciwnika, a specjalne jednostki Azteków - wojownicy Jaguary idealnie nadadzą się do wyeliminowania pozostałej piechoty wroga. Do tego dorzucamy bardzo liczną (przynajmniej 10) grupę kapłanów, którzy po wynalezieniu większości dostępnych w klasztorach technologii stają się chyba najlepszą jednostką Azteków. Dzięki nim w błyskawiczny sposób będziemy mogli przejmować kontrolę nad wojskami, machinami wojennymi i budynkami wroga. Warto zauważyć, że w tej misji nie możemy wybudować klasztoru, więc, by móc ich trenować, zmuszeni jesteśmy przejąć jeden z ołtarzy. Proponuję ten umieszczony na zachodzie (najłatwiej jest go obronić). Na koniec naszą armię uzupełnimy trzema taranami i ewentualnie kilkoma katapultami. Nie zapomnijcie o wynalezieniu wszelkich przydatnych technologii u kowala, a także giermka (Squires) w koszarach (co zwiększy szybkość naszej piechoty). Czas ruszać do boju! Zdecydowanie najsłabszym przeciwnikiem są Tialatiluco, (2) jednak ich unicestwienie nie jest konieczne. Proponuję odpuścić i wyruszyć na plemię Tepanaca (4). Czeka nas niezwykle trudna batalia. Ich specjalne jednostki kuszników sprawiają dość dużo problemów (być może warto specjalnie do walki z nimi stworzyć grupę harcowników (Skirmisher). Po dokładnym zniszczeniu miasta (uwaga na dwie wieże strzelnicze na środku jeziora, bez katapult nie uda się ich spalić) spokojnie przejmujemy kontrolę nad pobliskim ołtarzem. Teraz nikt mu już nie zagraża. Leczymy rany, uzupełniamy straty (sprowadźcie kilku wieśniaków) i podążamy na zachód, by zmierzyć się z plemieniem Xochimilco (3). Tym razem nie musimy dokładnie ich wybijać. Wystarczy, że zniszczymy zamek, centrum miasta i dostaniemy się na wybrzeże. Szybko budujemy statek transportowy, umieszczamy na jego pokładzie przynajmniej jednego wojownika i przeprawiamy się na pobliską wyspę. Przejęcie kolejnego z ołtarzy będzie formalnością (uwaga na Jaguary!). Teraz pozostaje nam już tylko przejąć ostatni, położony w centrum mapy, ołtarz. Nie powinno być z tym większego problemu.

Misja 2- The Triple Alliance



Cele: 1. Dostarczyć wezwanie do wojny do centrum miasta plemienia Texcoco 2. Dostarczyć wezwanie do wojny do centrum miasta plemienia Tlacopan 3. Zniszczyć cztery centra miejskie plemienia Tlaxcalanów 4. Unicestwić naszych byłych sprzymierzeńców.

Zadanie fakultatywne: 1. Doprowadzić 10 wojowników Jaguarów do świątyni Tlaloca.

Zaczynamy (1) tylko z małą grupą orlich wojowników. Bez zbytniego ociągania się posyłamy ich najpierw do wioski Texcoco (2), a następnie daleko na zachód, do plemienia Tlacopan (3). Oba szczepy obiecają nam pomoc w walce z plemieniem Tlaxcala, których baza znajduje się na północnym-wschodzie (7). Jednocześnie nadpłynie nasz statek, na pokładzie którego znajduje się czterech wieśniaków. Szybko wyładowujemy ich na ląd i rozpoczynamy budowę naszej własnej bazy. Proponuję umieścić ją na południe od wioski Tlacopan (4), co zapewni nam odpowiednią ochronę, a gdy przymierze zostanie zerwane, taka lokalizacja ułatwi nam atak. Szybko przechodzimy do dalszej standardowej rozbudowy. Warto wspomnieć, że na zachodzie znajduje się wyspa z pokaźnymi zasobami złota i kamienia. Oczywiście, wysyłamy tam kilku naszych wieśniaków. Nie musicie się spieszyć, jest czas na wystawienie silnej, w pełni ulepszonej armii. Podobnie jak w misji poprzedniej opierać się będziemy na wojownikach Jaguarach wspieranych przez orlich wojowników i dużej grupie maksymalnie wyszkolonych mnichów. Przed przystąpieniem do ataku na plemię Tlaxcala warto odwiedzić umieszczoną w centrum mapy świątynię Tlaloca (6). Wprawdzie dostać się tam nie jest łatwo (po drodze należy zniszczyć kilka wież strzelniczych wroga), jednak z całą pewnością się to opłaci. Po doprowadzeniu tam dziesięciu naszych wojowników Jaguarów zdobędą oni nadludzką moc: ich punkty życia wzrosną dziesięciokrotnie! To czyni z nich prawdziwe maszyny do zabijania. Jeśli zapewnicie im odpowiednią pomoc lekarską ze strony mnichów, którzy co jakiś czas będą leczyć ich rany, to nasza dziesiątka bohaterów sama powinna rozprawić się z naszymi nieprzyjaciółmi. Pora sprawdzić to w praktyce. Przekraczamy bród, kierując się na północ. Warto zauważyć, że Tlaxcala posiadają bardzo silną flotę. Zalecam więc ostrożność przy przekraczaniu rzeki. Zaczynamy od zniszczenia znacznej liczby koszar i strzelnic (7) wroga. Przyda się duża liczba taranów, inaczej będzie trwało to dość długo (mam nadzieję, że pamiętacie, iż dla lepszej skuteczności można w ich środku umieścić piechotę). Następnie podążamy na północny-wschód i przy minimalnym oporze palimy pierwsze centrum miejskie (8). Teraz pozostaje nam odbić na północny-zachód, wkroczyć do głównej wioski Tlaxcala i zniszczyć pozostałe trzy (8). Jedynym problemem jest znajdujący się w centrum zamek, choć przy dużej liczbie taranów będziemy wstanie błyskawicznie go zburzyć. Przed spaleniem ostatniego centrum miejskiego koniecznie zróbcie małą przerwę, albowiem, gdy tylko to uczynicie, nasi dotychczasowi sprzymierzeńcy zerwą z nami przymierze i zaczną nas atakować! Oczywiście, lepiej wcześniej przygotować się odpowiednio. Proponuję w naszej bazie stworzyć drugą armię, która będzie mogła szybko zaatakować osadę Tlacopan, podczas gdy nasze główne siły (10 superwojowników Jaguarów) po rozprawieniu się z Tlaxcala wyruszą na plemię Texcoco. Wprawdzie prowadzenie dwóch wojen jednocześnie może być nieco trudne, jednak czas, który dzięki temu zaoszczędzimy, wart jest zachodu. Na koniec będziemy świadkami przybycia hiszpańskich okrętów. Nasze problemy właśnie się zaczęły...

Misja 3- Quetzalcoatl



Cele: 1. Pokonać plemię Tlaxcalan 2. Zniszczyć bazę Hiszpanów albo przejąć 20 ich koni.

Zadanie fakultatywne: 1. Ochronić wioskę Tabasco przed zniszczeniem.

Potyczkę rozpoczynamy z dość dobrze rozbudowaną bazą (1), chociaż nasi przeciwnicy dysponują o wiele większymi siłami. Położonej na północy osady naszych sprzymierzeńców - Tabasco (4) - niestety nie da się obronić i lepiej nawet nie próbować. Jak zwykle w takich misjach zaczynamy od zapewnienia sobie bezpiecznej rozbudowy. Jest to zadziwiająco proste. Wystarczy wykorzystać ukształtowanie terenu i postawić kilka murów (2). Jeśli dodatkowo postawimy dwa zamki w odpowiednim miejscu (9), to możemy czuć się w 100% bezpieczni. Pora zająć się więc rozbudową. Spokojnie przechodzimy do Wieku Imperialnego i wymyślamy wszelkie przydatne wynalazki (w tym garland wars zwiększające siłę ataku naszej piechoty). Pamiętajcie również o wybudowaniu uniwersytetu i opracowaniu dostępnych tam technologii (by zwiększyć siłę rażenia trebuchetów). Gdy skończą się zasoby złota, zmuszeni będziemy korzystać z tych położonych poza naszą bazą (3). Co ciekawe, jest to bardzo bezpieczne, albowiem spacerujące w pobliżu jednostki wroga zdają się nie dostrzegać naszych pracujących wieśniaków! Pomału należy myśleć o ofensywie. Zwóćcie uwagę, że limit jednostek wynosi zaledwie 75. Nasza armia nie będzie więc zbyt liczna (ok. 40 żołnierzy). Standardowo trzon będą stanowić elitarni wojownicy - Jaguary - wspomagani przez szybkich elitarnych orlich wojowników i grupę mnichów. Zamiast taranów, które służyły nam w poprzednich misjach, tworzymy oczywiście trebuchety. Ewentualnie możecie wyprodukować kilka skorpionów. Te olbrzymie kusze znakomicie nadają się do walki z piechotą wroga. Zaczynamy od wyruszenia na plemię Tlaxcala (5). Atakujemy od zachodu, zaczynając od zniszczenia zaplecza produkcyjnego (nie zapomnijcie o klasztorze!) znajdującego się po wschodniej stronie rzeki. Później wkraczamy do właściwej części osady i szybciutko zrównujemy ją z ziemią. Pierwsze zadanie wykonane. Pora zająć się kwestią hiszpańską. Ich baza znajduje się na wschodzie (6) i jest podzielona na dwie oddzielne części. Są one dość dobrze bronione, dużym problemem mogą okazać się pływające po rzece galeony wojenne. Najlepszym sposobem na ich zniszczenie jest użycie mnichów. Obserwujemy od południowego zachodu, eliminując pływające po rzece galeony. Przechodzimy przez bród. Za pomocą trebuchetów niszczymy klasztory, uwalniamy konie i posuwamy się dalej w głąb osady, burząc centrum miejskie (6). Możemy zrobić małą przerwę, wyleczyć rany uzupełnić straty i przechodzimy do kolejnej ofensywy, w kierunku południowym. Jeszcze przed przekroczeniem brodu uwalniamy kolejną grupę koni (7). Pora zająć się drugą częścią hiszpańskiej bazy. Właściwie to poza zamkiem nie grozi nam żadne większe niebezpieczeństwo, a ten nasze trebuchety zniszczą w ciągu kilku chwil. Teraz pozostaje nam już tylko obrócić resztę miasta w gruzy albo przejąć konie z pozostałych dwóch stajni (7) i doprowadzić do naszej zagrody (8). Moim zdaniem, dzięki temu drugiemu rozwiązaniu, uda się nam zaoszczędzić nieco czasu.

Misja 4- La Noche Triste



Cele: 1. Zniszczyć hiszpański cud, eliminując tym samym ich wpływ w Tenochtitlan 2. Uratować azteckich wojowników więzionych przez plemię Tlaxcala 3. Przepłynąć jezioro w celu zdobycia surowców.

1- grupa sprzymierzeńców
2- okręty transportowe
3- zagroda jaguarów
4- więzienie
5- port
6- klasztor
7- „łowisko" wieśniaków ;-)
8- miejsce na naszą bazę
9- cud

Bardzo ciekawa i przyjemna misja. Po pierwsze, musimy znaleźć sprzymierzeńców, którzy pomogą nam w walce. Kierujemy się na południe. Przyłączy się do nas przebywająca tam (1) grupa wojowników (5 elitarnych harcowników, 5 pikinierów, 5 orlich wojowników). Zawracamy na północ. Most, umożliwiający przejście przez jezioro, jest bardzo dobrze broniony przez wojowników Tlaxcala. Na szczęście możemy skorzystać ze stojących w pobliżu statków transportowych (2) pilnowanych jedynie przez trzech orlich wojowników. Lądujemy na drugim brzegu i podążamy na północ, eliminując małe grupki wroga. Uważajcie na mnicha przebywającego w pobliżu klatki z Jaguarami (3)! Odbijamy na wschód, zabierając z sobą stojącą w pobliżu katapultę. Przyda się już niedługo, albowiem dalszą drogę blokuje nam grupa 6 wojowników jaguarów i dalej 9 orlich wojowników. Przed nami osada Tlaxcala. Właściwie to wystarczy nam zniszczyć jedną wieżę strzelniczą i burząc palisadę, uwolnić przetrzymywanych tam azteckich wojowników (4), którzy natychmiast się do nas przyłączą. Dłuższy pobyt w wiosce mija się z celem. Pobliskim mostem podążamy do miasta Tenochtitlan. Oczywiście siły, którymi dysponujemy, są o wiele za małe, by zniszczyć cud. Zamiast tego udamy się do portu (5) i spróbujemy przejąć stojące tam statki. Nie wdawajcie się

chów. Kolejną trudnością okażą się jednostki konkwistadorów. Niezwykle skuteczne w walce z półdystansu. Na szczęście nasi niezwykle szybcy elitarni orli wojownicy będą w stanie stawić im czoło. Teoretycznie, zamiast walki z Hiszpanami możemy odebrać im 20 koni. Niestety stadniny, w których są one zgrupowane (7), znajdują się w centrum hiszpańskiej bazy. Tak czy inaczej bez walki się nie obędzie. Proponuję zacząć od ataku na północną cześć hiszpańskiej bazy. Udew dłuższą walkę z obrońcami, katapulty wroga są w stanie zadać nam ogromne straty. Szybko pakujemy naszą armię do pięciu okrętów transportowych i pod obstawą dwóch statków ogniowych odpływamy. Kierujemy się na południowy-wschód (najlepiej łukiem, by ominąć hiszpańską flotę) i dobijamy do kolejnego lądu. W jego centrum znajduje się mała wioska z klasztorem (6), a mieszkający tam mnisi zechcą nam pomóc. Pora wybrać się na małe polowanie. Wysyłamy dwóch, trzech mnichów na północ, do miasta Tenochtitlan, w celu nawrócenia przynajmniej jednego z pracujących przy wycinaniu drzew wieśniaków (7). Nie powinno być to szczególnie trudne, lecz na wszelki wypadek wraz z mnichami poślijcie jako obstawę kilku wojowników, którzy zajmą się ewentualną grupą pościgową. Z własnymi pracownikami zaczynamy budowę naszej bazy. Centrum miasta najlepiej wybudować w pobliżu krzaczków jagodowych (8). Pamiętajcie jednak, by nie stawiać budynków zbyt blisko wody (na których rządzą hiszpańskie galeony) upływającym czasie. Koniecznie wybudujcie uniwersytet i opracujcie technologie zwiększające siłę trebuchetów! Nasza armia musi być dość silna, ponieważ zniszczenie cudu może wymagać nawet kilku ataków. Jej podstawą będą orli wojownicy, którzy są w stanie szybko eliminować jednostki konkwistadorów i machiny oblężnicze wroga. Standardowo przyda się liczna grupa mnichów przeciągająca oddziały wroga na naszą stronę i duża liczba trebuchetów (ponad 5), by w miarę szybko niszczyć zamki przeciwnika. Zadziwiająco przydatne okażą się olbrzymie kusze, skorpiony. Warto wyprodukować ich przynajmniej kilka. Czas na uderzenie! Przekraczamy most i niszczymy przeszkadzające nam w marszu umocnienia wroga, zamek znajdujący się z prawej strony, fabrykę broni oblężniczej (uwaga na katapulty!), bramy i zamek znajdujący się z prawej strony (kolejność optymalna). I to już właściwie koniec. Od strony wschodniej przedostajemy się w pobliże cudów. Rozstawiamy za mostem trebuchety i nic nie robiąc sobie z ustawionych na wschodzie warowni, w ciągu kilku chwil po cudzie pozostanie tylko mgliste wspomnienie.



Misja 5- The Boiling Lake

Cele: 1. Pokonać plemię Tlaxcala 2. Pokonać Hiszpanów.

Zadanie fakultatywne: doprowadzenie do naszego zamku hiszpańskich koni i wozów.

Zaczynamy od wyparcia hiszpańskiej armii z miasta Tenochtitlan. Nasza liczna armia jest w stanie zadać dość duże straty uciekającym w bezładzie jednostkom hiszpańskim. Nie gońcie ich jednak zbyt daleko, by nie natknąć się na znaczne siły plemienia Tlaxcala zgrupowane na północny (5). Ich wyeliminowanie będzie łatwiejsze, gdy zrobimy przerwę i wyleczymy rany. Dzięki temu odniesiemy znacznie mniejsze straty. Po opanowaniu sytuacji pora zająć się przygotowaniami do głównej ofensywy. Nasza baza dzieli się na dwie części: zamek wraz z zapleczem produkcyjnym (1) i centrum miejskie z zapleczem ekonomicznym. Na starcie dysponujemy praktycznie wszystkimi możliwymi technologiami. Opłaca się wybudować jeszcze młyn i uniwersytet, by opracować te pozostałe. Jezioro, które zajmuje większą część mapy, jest niezwykle zarośnięte. Oznacza to, że można przejść po nim pieszo (!), choć i statki mogą się po nim poruszać. Walka na wodzie stanowić będzie bardzo ważny element rozgrywki. Proponuję ograniczyć się do obrony i w tym celu wyprodukować kilka szybkich statków ogniowych, które znakomicie radzą sobie z zatapianiem powolnych galeonów wojennych przeciwnika. Na środku jeziora znajduje się wyspa z dużą ilością zasobów złota. Oczywiście, natychmiast wysyłamy wieśniaków do jego wydobywania (ochrona będzie raczej zbędna). Równocześnie z rozbudową tworzymy silną armię analogiczną w składzie jak w misji poprzedniej. Naszym "asem z rękawa" okazać się mogą technologie przejęte od Hiszpanów. Po zdobyciu rozmieszczonych na mapie koni (5) i doprowadzeniu ich do zamku uzyskamy jednostki Tarkanów (jazdy charakterystycznej dla Hunów niezwykle skutecznej przy niszczeniu budynków). Natomiast po dostarczeniu do naszej warowni hiszpańskich wozów z prochem (4) otrzymamy działa! Z całą pewnością wzmocnią one siłę ofensywną naszej armii. O ile z przejęciem wozów i koni znajdujących się na wschodzie nie powinno być problemów, to zdobycie tych zgrupowanych na północnym-zachodzie, wymagać będzie od nas stworzenia małej ekipy wypadowej (statek transportowy+ trochę wojowników do ochrony). Warto jeszcze wspomnieć o jednej istotnej kwestii, uważajcie na ataki Hiszpanów od strony morza! Kilkakrotnie spróbują za pomocą statków transportowych przewieść swoje wojska w pobliże naszych baz: taki szybki, niezauważony atak z wykorzystaniem trebuchetów może w kilka chwil doprowadzić nas do ruiny, dlatego pozostańcie czujni jak pies;-). Pora na ofensywę. Pomalutku i z dystansu niszczymy wieże strzelnicze wroga, zmuszając jednostki obrońców do stoczenia z nami bitwy na otwartej przestrzeni. Siły wroga są dość duże. Odpowiednia taktyka walki będzie kluczem do zwycięstwa. Koniecznie zwolnijcie prędkość gry, łatwiej będzie kierować poczynaniami naszych oddziałów. Zwróćcie szczególną uwagę, by jednostki orlich wojowników walczyły z konnicą, a pod żadnym pozorem nie atakowały wojowników jaguarów plemienia Tlaxcala (tymi zajmą się nasi mnisi, skorpiony lub wojownicy jaguary)! Po sforsowaniu pierwszej bramy proponuję odbić na północ i najpierw unicestwić Hiszpanów (6), dzięki temu zyskamy kolejne wozy z prochem, które przydadzą się w dalszej potyczce. Wystarczy zniszczyć centrum miejskie i wybić wszystkich pracujących w pobliżu wieśniaków. Po wyleczeniu ran i uzupełnieniu strat (a może nawet stworzeniu nowej armii, jeśli ta pierwsza poległa w boju) ruszamy na wioskę Tlaxcala (7). Duży problem mogą sprawiać pływające po jeziorze okręty. Do ich zatopienia najłatwiej wykorzystać naszych mnichów albo trebuchety (którym wydajemy rozkaz ostrzału zaznaczonego punktu. Jest to o tyle ważne, że dzięki temu statki wroga nie będą robiły uników).

Misja 6- Broken Spears



Cele: 1. Unicestwić plemię Tlaxcala 2. Unicestwić hiszpańską Armię 3. Unicestwić hiszpańską flotę.

W misji tej, jak sama nazwa wskazuje, zmuszeni będziemy zmierzyć się z olbrzymich rozmiarów siostrą znanej wokalistki Britney Spears o imieniu Broken ;-). Ta maszkara rozmiarów King-Konga spacerować będzie po mapie, depcząc co jakiś czas naszych wojowników i wyjąc "Ups, I did it again". Dobra, koniec tych prima aprilis`owych żartów, czas zająć się konkretami. Okolica jest znajoma z misji czwartej, jednak tym razem zamieniliśmy się z Hiszpanami na strony. Miasto Tenochtitlan (1) znajduję się pod naszymi rządami, jednak jest w stanie oblężenia. Na zachodzie znajdują się wojska plemienia Tlaxcala (2), na północy hiszpańskiej armii (3), a na południowym wschodzie hiszpańskiej floty (4). Nasza baza jest w pełni rozbudowana. Posiadamy większość technologii, więc pozostaje nam już tylko skupić się na zdobywaniu surowców potrzebnych do trenowania nowych jednostek. Sporym utrudnieniem jest to, że ich maksymalna liczba może wynieść tylko 75. Zaczynamy od zatrzymania gry i wysłania do pracy wszystkich naszych wieśniaków (zauważcie, że dysponujemy kilkoma centrami miejskimi). W mieście znajdują się dość małe złoża złota. Po ich wyczerpaniu transportujemy wieśniaków na wyspę położoną na wschodzie (5). Czas zająć się sprawą, którą prawdziwi mężczyźni lubią najbardziej - walką. Korzystając z faktu, że zaczynamy z dość liczną armią, natychmiast przechodzimy do szybkiego ataku. Musimy jedynie wyprodukować dwa trebuchety i możemy wyruszać na północ, do

bazy hiszpańskiej armii. Jej unicestwienie to formalność. Jeden przeciwnik mniej. Po otrzymaniu komunikatu o rezygnacji hiszpańskiej armii wracamy do miasta i leczymy rany. Teraz nie będzie już tak łatwo. Kolejnym celem będzie plemię Tlaxcala. Jednak do ich zniszczenia potrzeba znacznie większych sił (przynajmniej 4 trebuchety, armia oparta na elitarnych wojownikach jaguarach). W miarę możliwości szybko przeprawcie się mostem na zachód i zniszczcie koszary (zatrzyma to ataki wroga) oraz stację wydobywczą złota naszego nieprzyjaciela. Na wyspie warto wybudować zamek i w jego cieniu zbierać naszą armię, przygotowując się do ostatecznej ofensywy. Najtrudniejszy będzie jej początek. Trzeba bardzo szybko zniszczyć zamek i wieżę strzelniczą znajdującą się w pobliżu mostu. W przeciwnym wypadku nasze zgrupowane na moście jednostki będą łatwym celem dla skorpionów nieprzyjaciela. Im dalej uda się nam zapuścić, tym powinno być już łatwiej. Pamiętajcie jednak, by nasi orli wojownicy unikali walki z wojownikami jaguarami wroga! Wyeliminowanie z gry plemienia Tlaxcala gwarantuje właściwie wygraną. Pozostał tylko jeden przeciwnik - hiszpańska flota. Most prowadzący na wyspę jest zniszczony, oznacza to, że będziemy zmuszeni dokonać morskiej inwazji. Hiszpanie niepodważalnie rządzą na wodzie. Szkoda czasu i surowców, by to zmienić. Budujemy jedynie okręty transportowe (no może tez kilka szybkich statków ogniowych na wszelki wypadek) i płynąc sporym łukiem (6), przybijamy do lądu (7). W skład armii, która będzie dokonywać inwazji, powinna wejść duża liczba trebuchetów, wojska lądowe możemy ograniczyć do kilkunastu orlich wojowników. Przyda się również kilku wieśniaków, którzy szybko wybudują nasz zamek. Ot, tak na wszelki wypadek. Sama walka jest banalnie prosta i wystarczy powoli, z dystansu burzyć wieżę, zamki i pozostałe budynki wroga. Obrońcy nie będą w stanie się przeciwstawić. I nawet potężne wojenne galeony nie pomogą. Tym razem udało się wyprzeć Hiszpanów, jednak coś mi mówi, że na tym się nie skończy i jeszcze tu kiedyś paskudy powrócą...

Kampania 4: Battles of the Conquerors

Jak sami widzicie, nie jest to kampania w standardowym znaczeniu tego słowa, a jedynie kilka niezwiązanych z sobą scenariuszy. Od samego początku mamy dostęp do wszystkich ośmiu. Proponuję się z nimi zmierzyć w kolejności chronologicznej.

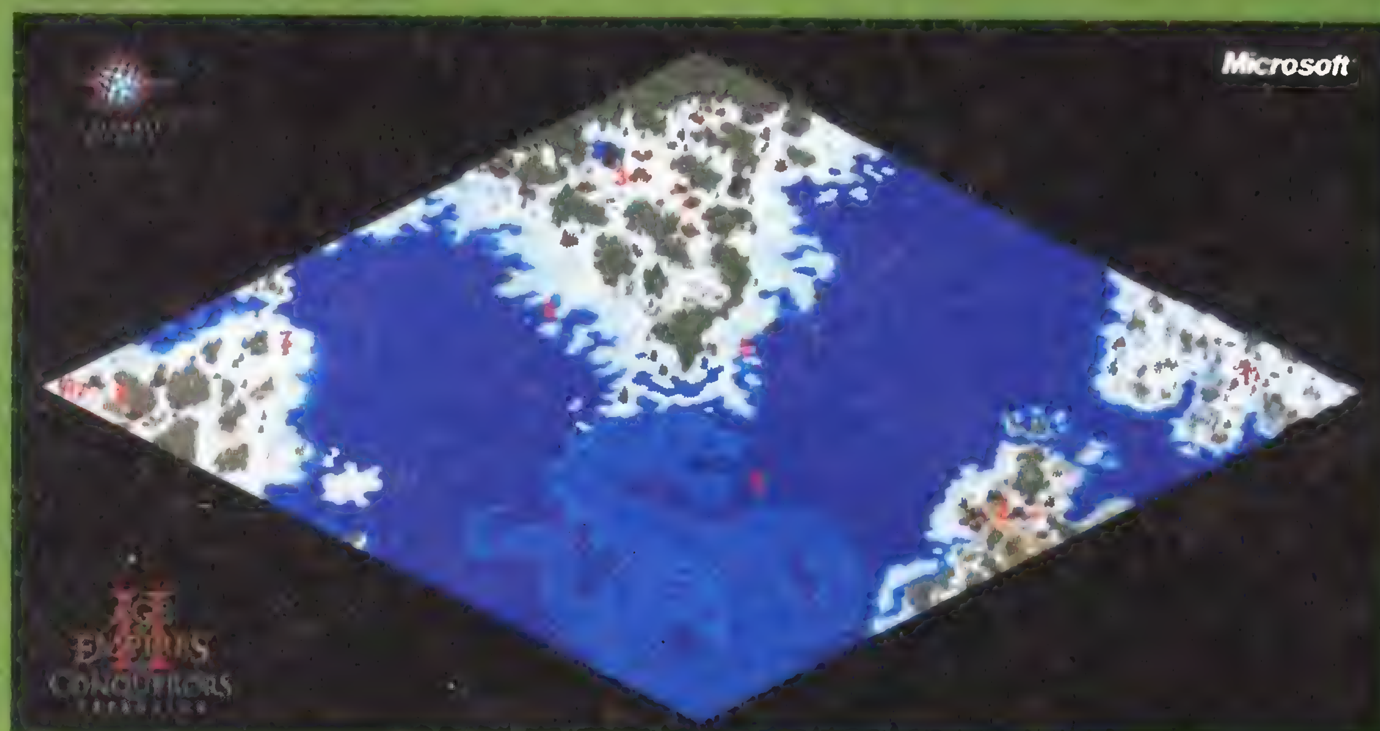
Misja I- Tours



Cele: 1. Nie dopuścić do zniszczenia żadnego z trzech naszych centrów miejskich 2. Zdobyć sześć wozów z zaopatrzeniem wroga i doprowadzić je do katedry w Tour 3. Jeśli któryś z wozów zostanie zniszczony, w standardowy sposób wyeliminować wszystkie siły Muzułmanów.

Trudna, długa i ciekawa misja. Zauważcie, że dysponujemy drzewem technologicznym Franków. Warto wykorzystać jego mocne strony (tanie zamki, silna konnica itd.). Nasza główna armia znajduje się na południe (1) od Tour (2). Szybko powracamy do miasta. Atak wroga nastąpi całkiem niedługo. Na szczęście obejmie on okoliczne farmy, a mury, którymi miasto jest otoczone skutecznie nas zabezpieczają. Jak najszybciej zabierzcie się za rozbudowę, wysyłając wieśniaków do pracy. Nie zapomnijcie wprowadzić owce do miasta - zawsze to dodatkowe źródło pożywienia. Po sprowadzeniu naszej armii do miasta przystępujemy do odparcia ataku Muzułmanów, których dwie dość liczne grupy prawdopodobnie będą oblegać Tour. Nie dysponują jednak machinami oblężniczymi (przynajmniej na razie), więc zamiast stawiać im czoło w otwartym polu, wystarczy ustawić naszych miotaczy toporów przy murach i spokojnie czekać, aż ci do spółki z wieżami strzelniczymi wybiją naszych nieprzyjaciół. Uważajcie, by żaden z naszych bohaterów nie próbował wyjść poza mury miasta, otwierając tym samym bramę. Jeśli muzułmańskie wojska dostaną się do środka, będziemy zgubieni! Pamiętajcie, że pod żadnym pozorem nie możemy dopuścić do zniszczenia żadnego z trzech centrów miejskich (3)! Po zapewnieniu miastu bezpieczeństwa spokojnie możemy zająć się dalszym rozwojem ekonomicznym. Surowców mamy pod dostatkiem (jedynie po drzewo należy wybrać się poza mury Tour). Nie musimy się spieszyć. Po przejściu do Wieku Imperialnego i opracowaniu wszelkich przydatnych technologii (pamiętajcie o uniwersytecie!) powoli zaczynamy przygotowywać się do ofensywy. Zauważcie, że limit jednostek ustawiony jest na 75. Skoro nasza armia nie może być zbyt liczna, to musi być dobrze wyszkolona. Podstawą jej będą najsilniejsze w grze jednostki paladynów. Jako wsparcie posłużą pikinierzy, którzy wezmą na siebie ciężar walki z wielbłądami i pikinierami wroga. Na koniec zwyczajowo grupka mnichów do leczenia ran i trebuchetów. Korzystając z niskich kosztów wybudowania zamku, proponuję zastosować osobliwą taktykę. Dość szybko, przed mostem (7), stawiamy naszą fortecę i budujemy kolejne zaplecze produkcyjne (stajnia+koszary). Większość sił wroga będzie tędy przechodzić - stawienie im oporu w cieniu naszego zamku pozwoli odnieść mniej obrażeń. Pora na ostateczną ofensywę. Podążamy na południowy-zachód w kierunku bazy muzułmanów (5). Przed atakiem warto rozbić obóz i wybudować kolejny zamek, a także fabrykę machin oblężniczych (8), by móc szybko produkować działa. Teraz pozostaje już tylko wyciągnąć główne siły obrońców poza miasto i po ich wybiciu zamienić w kupkę gruzu. Wozy z zaopatrzeniem znajdują się w południowo-wschodniej części miasta(6). Nie zbliżajcie się do nich, dopóki ostatni przebywający w mieście Muzułmanin nie padnie martwy. Po co niepotrzebnie ryzykować? Wraz z eskortą paladynów posyłamy wozy do katedry w Tour (2) i rokoszujemy się zwycięstwem. Jeśli jednak któryś z wozów zostanie zniszczony, będziemy zmuszeni wyprawić się na bazę Berberów znajdującą się na zachodzie (4). Jej zburzenie nie będzie większym problemem, ponieważ nie ma zamku i wież strzelniczych, co pozwala hasać nam po niej bez przeszkód. Chyba wiecie, co macie robić? ;-). Żaden "niewierny" nie może ujść z życiem! I już nasi paladyni się o to postarają.

Misja 2- Vindlandsaga



Cele: 1. Przetransportować Erica na zachód za ocean i założyć na nowych lądach bazę 2. Wybudować w Ameryce centrum miasta, targowisko i dwanaście domów 3. Eric musi przeżyć.

Sprawa najważniejsza: dysponujemy zapleczem technologicznym Wikingów, warto więc przyjrzeć się ich możliwościom. Tanie doki, tańsze o 20% statki wojenne i nieco silniejsza niż zazwyczaj piechota to nasze największe plusy. Jednostki samoleczącej się piechoty - Berserkerzy - w boju nie mają sobie równych, a dzięki długim łodziom nasza dominacja na morzach jest wręcz pewna. Czego chcieć więcej od życia? ;-). Misja, którą mamy wykonać, jest piekielnie trudna! Nie dość, że możemy maksymalnie rozwijać się tylko do poziomu Wieku Zamków, to na wyspie, na której zaczynamy (1), nie ma złóż złota, a drzewek jest jak na lekarstwo. Trzeba działać szybko i skutecznie. Jak najszybciej budujemy port i po przejściu do wieku feudalnego, statki rybackie. W ten sposób zaoszczędzimy drewno na kolejne odbudowywanie farm. Ponieważ nie mamy złota, musimy radzić inaczej. Koniecznie wybudujcie targowisko i sprzedawajcie wszelkie nadwyżki żywności, w ten sposób dość szybko uda się nam zdobyć znaczne ilości cennego kruszcu. Ataki wroga na razie nam nie grożą z jednym małym wyjątkiem. Uwaga na wilki! A dokładnie to na przywódcę stada, który w pewnym momencie zaatakuje naszą osadę. Bydlę ma ponad 400 punktów życia i siłę konia. W ciągu chwili jest w stanie ubić wszystkich naszych wieśniaków. Jedynym sposobem na pozbycie się go jest zaciągnięcie w pobliże naszego centrum miejskiego, a schowani w środku wieśniacy będą w stanie go ustrzelić. W miarę możliwości przechodzimy do wieku zamków i wystawiamy armię. Na początek wystarczy kilku ryce-

Age of the Empires 2: Conquerors

rzy wspieranych przez Berserkerów. Bardzo szybko wyprodukujcie kilka długich łodzi, by bronić okolicznych wód (a przede wszystkim łowisk rybackich) przed atakami Wikingów. By wzmocnić efekt, wybudujcie zamek tuż nad brzegiem wody. Pora wybudować statek transportowy i wyruszyć na małą wyprawę. Na zachodzie znajduje się skrawek lądu zamieszkany przez Brytyjczyków (2). Jeśli zniszczymy dwa należące do nich targowiska, to zdobędziemy ok. 1700 sztuk złota. Jest więc o co się starać. Wioska jest słabo broniona. Ot, dwie wieże strzelnicze, centrum miejskie i garstka łuczników. Obędziemy się nawet bez taranów. Zwróćcie uwagę, że nasi Berserkerzy są superskuteczni przy burzeniu budynków. Zniszczenie wioski Brytyjczyków ma jeszcze jedną wielką zaletę - pełno tu drzew! Natychmiast sprowadzamy naszych wieśniaków do pracy. W tym miejscu kończą się nasze kłopoty, drewna mamy pod dostatkiem, możecie więc bez obawy budować farmy i czerpać z nich żywność, by tę zamienić na targowisku w złoto. W tym miejscu warto dodać, że należy uważać na najazdy Wikingów. Teoretycznie ich desant nie jest w stanie nam zaszkodzić, jednak chwila nieuwagi może kosztować nas życie kilkunastu wieśniaków. Czas na przygotowania do wielkiej wyprawy. Po pierwsze, bardzo ważna informacja: nie możemy płynąć na zachód, ponieważ ocean jest tak zdradliwy, że nasze łodzie zostaną natychmiast zatopione! Oznacza to tylko jedno, że musimy naszą wyprawę podzielić na kilka etapów i przejść pieszo przez Grenlandię (3). Oczywiście, zmusza nas to do potyczki z Wikingami, ale cóż, takie jest życie. Po pierwsze, budujemy przynajmniej 8 długich łodzi. Zapewnią one ochronę naszym statkom transportowym. Wikingowie dysponują naprawdę liczną flotą. Po drugie, potrzebujemy dość licznej armii: 10 konnych, 15 Berserkerów, 4 tarany, kilku mnichów i, co najważniejsze, wieśniaków. Nie zapomnijcie przypadkiem o Eryku! Ładujemy całe towarzystwo do łodzi i płyniemy na północ, lądując w pobliżu portów wroga (5). W miarę szybko niszczymy wieże strzelnicze i kierujemy się na zachód. Starajcie się toczyć jak najmniej potyczek z Wikingami. Ich unicestwienie do naszych celów nie należy, po co więc niepotrzebnie się narażać? Na zachodnim brzegu Grenlandii (6) budujemy nasz port i jak najszybciej produkujemy długie łodzie. Przed dalszą drogą czeka nas kolejna walka o dominacje na wodzie. Aby zwiększyć szanse, burzymy jedyny port Wikingów, który znajduje się niedaleko na północy. Gdy cała flota wroga zostanie zatopiona pakujemy nasze towarzystwo na okręty transportowe i płyniemy na zachód, wprost do Ameryki. To jeszcze nie koniec naszych problemów. Po wylądowaniu (7) musimy wybudować bazę (centrum miejskie, targowisko i 12 domów). I nie byłoby to trudne, gdyby nie niesamowicie liczna grupa szwendających się po okolicy tubylców (8). Pod żadnym pozorem nie próbujcie ich zniszczyć! Zajmijcie się jak najszybciej budową wymaganych budynków, ograniczając się do obrony koniecznej. I niech Thor ma was w swojej opiece.

Misja 3- Hasting



Cele: 1. Podbić Anglię poprzez zniszczenie zamku Haralda Saksończyka 2. William Zdobywca musi przeżyć.

Zadanie fakultatywne: 1. Posłać statki transportowe po Haralda Hardraade i jego armię Wikingów.

Po raz kolejny dysponujemy zaplecem technologicznym Franków. Nie jest to może zgodne z prawdą historyczną, ale co tam, szczegółów się czepiać nie będę. Nasze zadanie wygląda o wiele trudniej niż jest w rzeczywistości. Nasza osada (1) jest dość dobrze rozbudowana i chroniona. Na zachodzie znajduje się baza pierwszego z naszych przeciwników. To jeźdźcy Heralda (2). I nie mam nic przeciwko temu, albowiem w niczym nam nie przeszkodzą ;-). Na północnym zachodzie znajduje się nasz cel - Wielka Brytania. W jej centrum stoi zamek (5), który mamy zburzyć, będący jednocześnie zapleczem naszego głównego przeciwnika - Heralda Saksończyka. Na wybrzeżu i wgłębi lądu znajdują się dwie bazy floty Saksończyków (4) i na tym kończy się lista naszych przeciwników. Na koniec wypada wspomnieć o sprawach przyjemniejszych. W północno-wschodnim narożniku mapy znajduje się zamek Wikingów (6). Podobnie jak my myślą o podboju wielkiej Brytanii, nic więc dziwnego, że zaproponują nam sojusz. Oczywiście nie wypada odmówić. No, koniec tych pogaduszek i zabieramy się do pracy. Standardowo rozbudowujemy naszą bazę, przechodząc do Wieku Imperialnego. Pewnym problemem może być brak złóż kamienia, lecz, mówiąc szczerze, nie będą nam one potrzebne (wszak mamy już jeden zamek). Nie martwcie się też o skromne ilości złota, ponieważ kolejne złoża znajdują się na południe od naszej bazy (9). Nie jest ich dużo, lecz wystarczająco. Dość szybko możemy przejść do ofensywy. W sam raz będzie skromna armia do inwazji na Anglię. Ot, kilku paladynów, paru mnichów, trebuchetów i wieśniaków. Podążamy na północ, eliminujemy posterunek nieprzyjaciela i budujemy porty (7). Nasz sojusznik, Harald Hardraade, po nieudanej samodzielnej próbie inwazji zechce oddać się pod nasze rozkazy i przekaże nam 6 długich łodzi. Wystarczy teraz wybudować odpowiednią liczbę okrętów transportowych, by przewieść 23 Berserkerów do brzegów Wielkiej Brytanii. Dodatkowo otrzymamy od Wikingów zastrzyk surowców: 500 sztuk złota i 500 żywności. Fajni z nich goście, nieprawdaż? ;-). W ten oto sposób posiadamy bardzo silną armię i żaden wróg nie będzie wstanie się nam oprzeć! Uważajcie jednak podczas morskich wycieczek. Nasze okręty transportowe koniecznie muszą mieć odpowiednią ochronę w postaci statków ogniowych. Saksończycy dysponują bardzo liczną flotą. Po dokonaniu desantu na angielskiej plaży (8) reszta powinna być łatwizną. Budujemy fabrykę machin wojennych i produkujemy kilka kusz skorpionów. Teraz pozostaje nam już jedynie ruszyć na zachód w kierunku zamku. Zaczynamy od zburzenia za pomocą trebuchetów pobliskich stajni i koszar, podczas gdy nasza armia skutecznie wyeliminuje oddziały obrońców składające się głównie z jednostek hurskarli (skuteczni jedynie w walce z łucznikami, których nie posiadamy ;-). Zburzenie zamku w Stamford Bridge będzie formalnością. I pomyśleć że niespełna 1000 lat później powstanie w tym miejscu stadion znanej piłkarskiej drużyny - Chelsea Londyn.

Misja 4- Manzikert



Cele: 1. Otrzymać daninę od miasta Galatia, zdobywając ich centrum miejskie 2. Otrzymać daninę od miasta Pisidia, zdobywając ich centrum miejskie 3. Otrzymać daninę od miasta Cappadocia, zdobywając ich centrum miejskie 4. Pokonać armię Bizancjum.

Zadanie fakultatywne: 1. Zniszczyć cztery wieże strzelnicze Saracenów, umożliwiając naszym sprzymierzeńcom wydobywanie złota.

Tym razem przyszło nam stanąć na czele Turków Seldżuckich. Dysponujemy ich drzewem technologicznym. Niestety o jakichkolwiek korzyściach z tego płynących możemy zapomnieć, albowiem nie jesteśmy w stanie wynaleźć prochu. Cóż, mówi się trudno, świat się na tym nie kończy. Zaczynamy (1) z liczną armią opierającą się głównie na lekkiej jeździe, w skład której wchodzi również grupa łuczników konnych, wielbłądów i rycerzy uzbrojonych w długie miecze. Hm, czegoś mi tu brakuje... Nie mamy wieśniaków! Chyba nie muszę pisać, jakie niesie to ze sobą ograniczenia. Zero nowych surowców. Biorąc pod uwagę, iż nie mamy mnichów będących w stanie leczyć nasze wojsko, zapowiada się bardzo trudna rozgrywka. Dobrze musimy wykorzystać zasoby surowca, które na początku posiadamy. Nie ma tego zbyt dużo (500 drewna, 1000 żywności, 1000 złota), lecz starczy na opracowanie technologii husbandry (szybsza konnica), chain barding armora (lepsze pancerze), produkcji trzech taranów i rekrutacji dziewięciu nowych jednostek wielbłądów. Biorąc pod uwagę, że armia Bizancjum składa się głównie z ciężkiej jazdy (Cataphracts) zabójczej dla jednostek piechoty, to właśnie wielbłądy będą sta-

nowiły klucz do naszego zwycięstwa. Pora sprawdzić, jak spisze się ten plan w praktyce. Podążamy na północ, rozbijając posterunek Bizancjum (2). Na wschodzie, na wzgórzu, znajduje się pierwsze miasto, które powinniśmy opanować - Cappadocia (3). Pakujemy naszą piechotę do taranów, by zwiększyć ich siłę i przechodzimy do szturmu. Starajcie się czynić jak najmniejsze zniszczenia, demolując tylko to, co zagradza drogę (bramy, niektóre wieże strzelnicze). Po ubiciu garstki obrońców wystarczy podejść naszymi taranami w pobliże centrum miasta, a przerażeni mieszkańcy natychmiast się poddadzą (zawierając z nami sojusz) i od tej pory regularnie dostarczać będą 500 sztuk żywności, 100 drewna i 100 złota. To zaczyna mi się podobać! W ten sposób, pomałutku możemy opracowywać kolejne technologie zwiększające siłę naszej armii i rekrutować nowe jednostki. Nie zapomnijcie o możliwości korzystania z targowiska, sprzedając nadwyżki żywności i kupując np. drewno, które konieczne będzie do produkcji taranów. Pora ruszać w dalszą drogę.
Na wzgórzu położonym na północy leży kolejne miasto- Pisidia (4). Tu scenariusz jest podobny z tą różnicą, że siły obrońców są znacznie liczniejsze. Przed wysłaniem do pracy naszych taranów koniecznie skorzystajcie z ataku pozorowanego, który ma na celu wyciągnięcie za mury (albo na odległość strzał) jednostek wroga. Olbrzymi problem sprawią nam cztery katapulty. Zachowajcie szczególną ostrożność, a ich zniszczenie pozostawcie niezwykle szybkim oddziałom naszej lekkiej jazdy. Po wyeliminowaniu obrońców, zburzeniu bram i przedostaniu się w pobliże centrum miejskiego wieśniacy złożą broń, obligując się do regularnego dostarczania 100 sztuk żywności, 100 drewna i 500 złota. Jest coraz lepiej. Nim podążymy w kierunku kolejnego miasta, proponuję udać się na północny-zachód i zniszczyć posterunek Saracenów (5). Zburzenie czterech wież strzelniczych okaże się dość trudne, albowiem do jednej z nich nasze tarany nie będą w stanie dotrzeć. Specjalnie do tego celu tworzymy katapultę i skupiając ostrzał z wieży na np. lekkiej jeździe (można łatwo robić uniki), spokojnie obracamy ją w kupkę gruzu. Sprawa jest warta zachodu, albowiem dzięki temu znacznie wzrośnie dopływ złota do naszego skarbca. Czas na kolejną ofensywę. Na wschodzie znajduje się już ostatnie z miast, które mamy sobie podporządkować - Galatia (6). Jego zdobycie nie będzie łatwe. Dwa zamki znajdują się w pobliżu jedynej bramy, a załoga obrońców jest liczna. Wyprodukujcie kilka katapult, które znacznie ułatwią nam sprawę. Wyeliminowanie piechoty broniącej bramy nie będzie trudne. Wystarczy wyciągnąć ich poza zasięg ostrzału z zamków i spokojnie ubić. Teraz zaczynają się schody. Posyłamy cztery tarany celem zburzenia bramy, za nimi w bezpiecznej odległości kroczą katapulty. Natychmiast zostaniemy zaatakowani przez skorpiony i mnichów wroga. Na szczęście nasze katapulty kilkoma celnymi salwami wyeliminują ich. Teraz pozostaje wedrzeć się do miasta, podejść pod centrum miejskie i rutynowo sterroryzować wieśniaków. Miasto odda się pod nasze rozkazy. Korzyści z tego płynące są olbrzymie. Po pierwsze, przejdziemy do Wieku Imperialnego, mogąc opracowywać kolejne technologie (np. ciężkie wielbłądy). Po drugie, posiadamy dwa zamki umożliwiające nam budowę trebuchetów i wreszcie po trzecie, w pobliskim klasztorze możemy rekrutować mnichów, którzy wyleczą nasze mocno poobijane jednostki. Czas na wielką ofensywę. Trzy trebuchety, 20 ciężkich wielbłądów i grupka konnicy w zupełności wystarczą. Zaczynamy od zniszczenia zamku i pobliskiej fabryki machin oblężniczych (8), wybijając przy okazji większą cześć armii Bizancjum. Teraz uderzamy wprost na bazę główną (7), a po zniszczeniu drugiego z zamków reszta będzie formalnością. Kaszka z mleczkiem.

Misja 5- Agincourt



Cele: 1. Król Henryk V musi przeżyć 2. Zdobyć statek transportowy i dowieść króla do Anglii.

Zadania fakultatywne: 1. Zniszczyć Uniwersytet w Voyeni 2. Zburzyć warsztat kowala w Amiens 3. Zdobyć jedne z francuskich trebuchetów.

Stoimy na czele Brytyjczyków, lecz nie musicie zaprzątać sobie głowy możliwościami technologicznymi. W tej misji nie dysponujemy żadnymi wieśniakami, budynkami itd. Ot, tylko walka. Limit jednostek mamy ściśle określony (spora grupa łuczników, kilku konnych rycerzy, mnichów i uzbrojonej w dwuręczne miecze piechoty). W związku z tym musimy postępować niezwykle rozważnie, unikać niepotrzebnych strat. Kluczową rolę pełnią tarany i mnisi. W czasie starć warto zwolnić prędkość gry, by dokładniej kontrolować poczynania naszych podopiecznych. Zabieramy się do pracy. Po pierwsze, natychmiast odstąpcie od oblężenia miasta Harfleur i wycofajcie się poza zasięg rażenia wież strzelniczych wroga. Wyeliminowanie grupy pościgowej dzięki, strzelającym z prędkością światła, łucznikom będzie formalnością. Czas zastanowić się, co dalej. Port, w którym znajdziemy potrzebny statek, znajduje się na północnym-wschodzie. Niestety najbliższy z prowadzących tam mostów jest zniszczonych. Proponuję udać się do położonego na wschodzie miasta Voyeni, by zniszczyć znajdujący się tam uniwersytet. Sforsowanie bramy przez nasze tarany nie stanowi większego problemu. Grupa łuczników w ciągu chwili uśmierci każdego ośmielającego się nam przeciwstawić obrońcę. Po zburzeniu uniwersytetu i pozyskaniu nowej technologii ich siła jeszcze wzrośnie! Burzymy strzelnice, niszczymy pobliski zamek, bramę i podążamy na południe. Jeśli macie ochotę, to możecie odbić na zachód "w celach czysto turystycznych ;-)" do pobliskiego miasta Amiens. Zniszczenie wież strzelniczych pozostawiamy łucznikom (jeśli będą na bieżąco leczeni przez mnichów, to żaden z nich nie zginie). Po wdarciu się do środka palimy centrum miasta, strzelnice i kowala, dzięki czemu zdobędziemy lepsze zbroje dla naszej armii. Zamek i pozostałe budynki możemy sobie odpuścić. Podążamy na wschód i przekraczamy rzekę w pobliżu wioski Frevent. Teraz czeka nas długi marsz drogą na północny-zachód. Czas na najważniejszą bitwę! Dalszą drogę blokują nam bardzo duże siły francuskiej konnicy. W walce nie mamy najmniejszych szans, trzeba posłużyć się fortelem. Dzielimy łuczników na dwie grupy i rozstawiamy ich luźno na wzgórzach w pobliżu błota. Przed nimi ustawiamy w linii jako ochronę zbrojnych i konnicę. Teraz wystarczy sprowokować rycerzy wroga (wystrzelić w ich kierunku kilka strzał), wciągnąć w błoto i niczym kaczki wystrzelać! Jak najdłużej unikajcie walki w zwarciu, a jeśli już do niej dojdzie, za pomocą piechoty i rycerzy starajcie się nie dopuścić wroga do naszych łuczników. Przy odrobinie szczęścia wygramy tę bitwę z zerowymi stratami własnymi! Przemy wciąż przed siebie, przejmujemy stojący za palisadą trebuchet i spokojnie burzymy pobliskie stajnie, wieże strzelnicze i zamek. Odbijamy na zachód i podążamy w kierunku portu. Przed nami ostateczna potyczka. Trebuchetem systematycznie niszczymy wieże, podczas gdy nasi łucznicy spokojnie eliminują szarżującą konnicę wroga. Jak najszybciej zburzcie stajnie, które co chwila rekrutują kolejne jednostki. Teraz pozostaje nam już tylko zburzenie wszystkich (bardzo ważne!) pobliskich wież, przejęcie stojącego w porcie statku transportowego (wystarczy się zbliżyć), zaokrętowanie króla i pożeglowanie w kierunku Anglii. Uwaga na posterunek wroga!

Misja 6- Lepanto



Cel: wybudować cud i chronić go przed turecką flotą przez 200 lat.

Zadanie fakultatywne: zapłacić Grekom 800 sztuk złota.

Bardzo łatwa misja. Wystarczy dokładnie przestrzegać pewnych zasad. Dysponujemy hiszpańskim zapleczem technologicznym, choć, mówiąc szczerze, nie będzie miało to zbytniego znaczenia. Dysponujemy w pełni rozbudowanym miastem wraz z pokaźnym zapleczem surowcowym. Natychmiast przystępujemy do budowy cudu (1), wykorzystując do tego wszystkich wieśniaków. Trzeba go jak najszybciej ukończyć. Równocześnie na naszym centrum miejskim tworzymy grupę nowych (ok. 15), wysyłając ich do pracy (głównie do ścinania drzew). Opracujcie wszystkie dostępne na uniwersytecie technologie, które zwiększą wytrzymałość naszych budynków. Na zachodzie znajduje się baza Greków (2), z którymi utrzymujemy stosunki pokojowe. Po zapłaceniu 800 sztuk złota zostaną naszymi sprzymierzeńcami, jednak korzyści z tego płynące są bardzo znikome. Teoretycznie pozwoli nam to wydobywać surowce znajdujące się na ich wyspie (3), choć w praktyce możemy to robić również bez podpisywania sojuszu. Warto z tej możliwości skorzystać i po wybudowaniu cudu przewieźć (wykorzystując pobliskie statki

transportowe) na wyspę wszystkich wieśniaków. Czas pomówić o kwestii czysto militarnej. Oczywiście, nasz przeciwnik nie pozostanie bierny i od samego początku możemy spodziewać się zaciekłych ataków. Dysponujemy dość pokaźną flotą, która bez większych trudności powinna rozbić główne uderzenie tureckiej armady. Na tym nasze problemy się jednak nie kończą, ponieważ Turcy wypróbują inną taktykę. Co pewien czas w kierunku naszej bazy wyruszać będą wyładowane wojskiem okręty transportowe wroga. Trzeba być szczególnie czujnym i pod żadnym pozorem nie dopuścić do wyładowania jednostek na naszych plażach (pomoże w tym ustawienie naszych katapult w pobliżu brzegu)! Cały czas produkujemy ciężkie statki demolujące (Heavy Demolition Ships), które są w stanie szybko i skutecznie posyłać na dno statki transportowe wroga. Oczywiście, jeśli odpowiednio szybko je dostrzeżemy. W tej sytuacji patrolowanie wód nabiera szczególnego znaczenia. Uważajcie na znajdującą się w pobliżu wyspę (4), na której rozmieszczone są wieże strzelnicze wroga! Dzięki niej najtrudniej odeprzeć inwazję na nasz wschodni brzeg (7). Szczęściem w nieszczęściu będzie fakt, iż wojska, które tam wylądują, zamiast ruszyć w kierunku cudu, zajmą się demolowaniem pobliskich budynków. Możecie spróbować podpłynąć do tureckiego wybrzeża (5) i w tym miejscu zaczaić się na wypływające z portów okręty wroga, co pozwoli eliminować zagrożenie już w jego zarodku. W pobliżu cudu, tak na wszelki wypadek, warto wybudować kilka zamków. Jeśli naszemu nieprzyjacielowi uda się dokonać inwazji, to ich zniszczenie zajmie mu sporo czasu. A każda upływająca sekunda przybliża nas do zwycięstwa.

Misja 7- Kyoto



Cele: 1. Spróbować odbić Nolunage 2. Zniszczyć trzy znajdujące się w Kyoto zamki 3. Założyć własną bazę.

Kolejne zadanie z gatunku "tych prostych". Stoimy na czele Japończyków. Ponieważ na starcie dysponujemy tylko dwoma statkami ogniowymi i grupką Samurajów, na uratowanie Nolunagi nie ma najmniejszych szans! Pozostaje nam zginąć w jego obronie i pomścić śmierć naszego przywódcy! Ze statków transportowych (1) na pobliski ląd (2) zostanie wyładowana grupa jednostek i właśnie z tą grupką żołnierzy będziemy musieli założyć naszą bazę. Nie posiadamy żadnych wieśniaków. Pozostaje podbój. Rozbijamy mur (przy użyciu sabotażystów) i wkraczamy do miasta Osaka. W jego północnej części (3) przejmujemy cztery bombardy. Teraz będzie o wiele łatwiej! Starajcie się niszczyć jak najmniej budynków (tylko zamki, bramy i pobliski klasztor). Podążamy na wschód i przejmujemy kontrolę (wystarczy się zbliżyć) nad centrum miejskim (4). Jedno z zadań wykonane- mamy własną bazę! Standardowo rekrutujemy sporą grupkę wieśniaków i zaczynamy rozbudowę. Warto zauważyć, że statki rybackie japończyków są bardziej wytrzymałe i pracują szybciej niż w innych cywilizacjach. Jak najszybciej wybudujcie klasztor i przy pomocy mnichów przejmijcie kontrolę nad pobliskimi budynkami. Zawsze to jakaś oszczędność czasu i drewna. Pora pomyśleć o ofensywie. Mamy dwóch przeciwników: na północnym-zachodzie Hyogo (5) i na wschodzie olbrzymią bazę Kyoto (7). Pierwszym z nich proponuje absolutnie się nie zajmować. Wprawdzie co pewien czas będzie próbował nas nieudolnie atakować, jednak jest to bardzo niewielkie źródło zagrożenia. Zniszczenie trzech zamków znajdujących się w Kyoto również nie powinno sprawić problemów. Trzeba się spieszyć. Prawdopodobnie nasz przeciwnik zgromadzi wszystkie relikwie i jeśli przetrzyma je przez 300 lat, automatycznie przegramy. Dość szybko przystępujemy do ofensywy. Przewozimy cztery bombardy, kilku mnichów, parę trebuchetów i grupkę konnicy do ochrony, po czym lądujemy na północnym brzegu (6). Oczywiście, warto wynaleźć wszelkie zwiększające siłę naszych jednostek technologie. Nie zapomnijcie o jednej, dostępnej w zamku Kataparuto! Podążamy na północny wschód, podchodzimy do miasta wroga, burzymy wieże strzelnicze i szybciutko palimy klasztor (8). Zagrożenie ze strony relikwii zostało w ten sposób wyeliminowane. Korzystając z faktu, że ta część miasta jest słabo broniona, odbijamy na południe i burzymy dwa pobliskie zamki (9). Nie przejmujcie się stratami własnymi. Nasza armia może całkowicie polec w boju, najważniejsze jest by zamki wroga zostały zniszczone. Teraz na wschodnim brzegu naszej bazy budujemy kilka portów, a następnie grupę elitarnych galeonów wojennych (potrzebna technologia chemistry), których szarża niszczy ostatni zamek (9). Prawda, że proste? Całą misję można ukończyć w mniej niż 45 minut.

Misja 8- Noryang

Cele: 1. Obronić Koreę przed japońską inwazją 2. Odnaleźć admirała Yi i jego "tajną broń" 3. Zniszczyć wszystkie japońskie porty.

Zadanie fakultatywne: ochronić cud.

I tak oto doszliśmy do końca naszych zmagań. Jak przystało na ostatnie zadanie, jest ono piekielnie trudne! Dysponujemy technologicznym drzewem Koreańczyków, a naszym największym plusem są bardzo silne wieże obronne. Grzechem byłoby z nich nie skorzystać. Posiadamy w pełni rozbudowaną bazę (1), sporą grupę wieśniaków i całkiem liczną flotę. Niestety, to o wiele za mało! Pierwszą rzeczą, którą powinniście zrobić, jest wynalezienie technologii heated shot (zwiększa o 50% zniszczenia, które powodują wieże trafiające do statku) dostępnej w uniwersytecie. Szybko atakujemy japońską armadę, która naciera na nasz cud (2). Nie powinno być większych problemów (zacznijcie od zatopienia galeonów wojennych). Z drugiej strony ochrona cudu nie niesie ze sobą żadnych korzyści, więc przesadnie się nie narażajcie. Na południu mapy znajduje się olbrzymia, podzielona na kilka części, japońska baza (6). Ataki wroga nie ustaną nawet na chwilę. Do obrony potrzebujemy licznej floty (na początku składa się głównie z okrętów ogniowych) i armii lądowej, bo desantów wroga właściwie nie da się zatrzymać. Bardzo szybko wybudujcie na wybrzeżu możliwie jak najwięcej (ok. 10) zaopatrzonych w działa wież (potrzebna technologia chemistry). Jedna celna salwa zatopi każdy okręt nieprzyjaciela. W przypadku inwazji lądowej natychmiast bijcie na alarm i chowajcie wieśniaków w wieżach. To najlepszy sposób obrony. W pierwszej kolejności eliminujcie mnichów nieprzyjaciela, inaczej w ciągu chwili przejmą kontrolę nad naszymi budynkami! Pora rozejrzeć się troszkę po mapie: na północy znajduje się baza admirała Yi. Gdy tylko się zbliżymy, przejmiemy kontrolę nad pobliskimi zamkami (sami nie możemy ich budować), otrzymamy pod nasze dowództwo trzy elitarne statki "Żółwie" i poznamy technologię ich produkcji. Te potężne okręty wojenne pozwolą nam odnieść w tej misji zwycięstwo! Na zachodzie znajduje się mała chińska wysepka (4). Stacjonujące tam jednostki zechcą się do nas przyłączyć. Jak najszybciej wysyłamy po nie statki transportowe, bo 10 elitarnych Chu Ko Nu i 10 bombard niezwykle przyda się do obrony naszej bazy. Na koniec warto zauważyć, że w północno-wschodnim narożniku mapy (5) znajduje się baza japońskich najeźdźców. Na szczęście z ich strony nie grozi nam większe niebezpieczeństwo i nie musicie się nimi przejmować. Jak najszybciej trzeba pomyśleć o przejściu do ofensywy. Potrzebne są olbrzymie ilości drewna do budowy statków, zadbajcie więc, by przynajmniej 15 wieśniaków zajmowało się jego wyrębem. W miarę możliwości warto opracować technologie: Careening (zwiększa pancerz naszych okrętów), Dry Dock (szybkość floty wzrasta o 15%) i Shipwright (potrzeba 20% mniej drewna do budowy statków. Gdy tylko uda się wam zbudować 3 statki „Żółwie", 3 *galeony wojenne i* przynajmniej 3 statki ogniowe, proponuję natychmiast ruszać do boju. Nie przejmujcie się ofensywą wroga, która nigdy nie ustanie, więc zmuszeni jesteśmy równocześnie bronić się i atakować. Do zniszczenia mamy siedem portów (7). Najważniejsze jest spalenie najbliższych trzech, położonych na południu. To znacznie spowolni ataki wroga, dając nam czas na zaczerpnięcie powietrza i opanowanie sytuacji. Od tej chwili niezaprzeczalnie rządzimy na morzach. Teraz zniszczenie pozostałych czterech (zwróćcie uwagę, że dwa położone są w środku lądu i, by się do nich dostać, musimy wcześniej zburzyć zamek wraz z kilkoma wieżami strzelniczymi) nie powinno sprawić większych problemów. Game Over. Pozostaje czekać na kolejny dodatek lub trzecią część Age of Empires. Albo skopać komuś tyłek w walce na Msn Gaming Zone.



Artur Okoń



producent: Bethesda/Akela
platforma: PC



Sea Dogs

Rok 1630... W tych burzliwych czasach kapitanowie okrętów, które przemierzały bezmiary Atlantyku, dość często zmieniali flagę, przechodząc ze służby jednego monarchy w szeregi zwolenników drugiego. Nie było to oczywiście piractwo (piraci byli wrogami wszystkiego, co pływa), ale jego szlachetniejsza odmiana - korsarstwo. W grze Sea Dogs będziesz animował postać Nicholasa Sharpe'a, i jako taki otrzymasz możliwość wyboru służby Anglii, Francji lub Hiszpanii... albo też będziesz mógł podjąć ryzyko wstąpienia w szeregi Braci Wybrzeża. Podczas gry pojawi się zresztą przed tobą możliwość zmiany barw. Nasza solucja nie wyczerpuje zatem wszystkich możliwości - skorzystają z niej ci, co zechcą przejść grę w maksymalnie krótkim czasie, unikając handlu i tych z morskich potyczek, od których w taki czy inny sposób można się wykręcić. Z drugiej strony, zechciejcie wziąć pod uwagę, że handel i bitwy są doskonałym sposobem na szybsze uzupełnienie składu waszej eskadry i jej uzbrojenia. Jest to właściwie jedyny sposób, by zebrać siłę, z jaką będą się musieli liczyć wszyscy wrogowie.

Grę zaczynasz po ucieczce z hiszpańskiej plantacji, gdzie trafiłeś jako jeniec. Z pomocą towarzyszy niedoli porywasz stateczek z przystani... a współwięźniowie obierają cię wodzem. I tak na przystani angielskiej kolonii Highrock stoi twoja pinaka, masz czterdziestoosobową załogę i niewielki zapas amunicji. Przed tobą piękne plany... ale przede wszystkim musisz zdobyć korsarski patent.

Dlaczego akurat korsarski patent? No... wbrew temu, co twierdzi pewien Hubert U., pirat i korsarz wcale nie byli tym samym. Pirat był renegatem i wyrzutkiem, wrogiem wszystkiego, co pływało po morzu, bezwzględnym łupieżcą i draniem, co się zowie. Wszyscy go też ścigali - choć prawda, że istniały na Karaibach wysepki (głównie w dziedzinach hiszpańskich), gdzie na obecność piratów przymykano oczy - dlatego że król Hiszpanii nie miał zbyt silnej władzy w koloniach. Korsarstwo zaś było zajęciem o tyle szlachetniejszym, że zajmowali się nim nawet arystokraci. Korsarz był zbrojnym ramieniem jakiegoś władcy na morzach. Sam wyposażał swój statek, sam werbował załogę, ale podczas operacji morskich musiał wykonywać rozkazy gubernatora - przedstawiciela władzy królewskiej. Nie mógł też łupić wszystkich okrętów, jakie pojawiły się w zasięgu jego dział, tylko niszczył nieprzyjaciół króla, któremu oddawał się w opiekę. W razie niepowodzenia mógł się bowiem schronić w przyjaznym porcie - za co płacił częścią łupów skrupulatnie przejmowaną przez królewskich poborców. Korsarz był kimś, kogo pozycja społeczna była znacznie wyższa niż pirata. Korsarze zostawali admirałami - jak Francis Drake czy Marcin Frobisher, lub gubernatorami zamorskich posiadłości, jak Henry Morgan. Piraci zaś szli na stryk.

Jedna uwaga. Gra jest bardziej skomplikowana, niżby się mogło wydawać, i możesz ją poprowadzić na rozmaite sposoby. Ma też bardzo wiele wątków pobocznych. Możesz, na przykład, (nie tylko jako pirat) zająć się wyjaśnieniem okoliczności śmierci ojca Nicholasa, Malcolma Sharpe'a. Stary pirat przepadł gdzieś w tajemniczych okolicznościach... Nicholasowi został po nim tylko medalion... ale może ktoś będzie coś wiedział? Nie prześledzimy dla ciebie wszystkich wątków... sam spróbuj je poznać, bo zabawa będzie przednia.

ANGLIA

Zaczynamy grę u bram angielskiej kolonii Highrock. Aby wstąpić na służbę Albionu, musisz uzyskać korsarski patent od gubernatora Samuela Mortonsa. Jego rezydencję znajdziesz na przeciwległym krańcu miasteczka. Po otrzymaniu patentu wróć do gubernatora, by uzyskać pierwsze zadanie. Masz zawieźć list do gubernatora sąsiedniej wyspy. List nie zawiera niczego tajnego, ale masz go dostarczyć w całości bez naruszenia pieczęci. Nagrodą będzie 500 sztuk złota. Wyspa, na której jest sąsiednia kolonia, nazywa się Tendales - jej miano pojawia się na mapie po otrzymaniu zadania.

Wracając do bram, zajrzyj do tawerny. Jest to miejsce, gdzie swój wolny czas spędzają kupcy, kapitanowie okrętów i oficerowie jednostek stojących na przystani. Za stołem na lewo od wejścia trąbi rum niejaki Christopher Claystone, oficer angielski. Narąbał się tak, że nie umie już utrzymać języka za zębami i jeżeli mu postawisz, gotów jest ci zdradzić "tajemnicę państwową". Niedługo przedtem z Anglii przypłynęły dwie fregaty, przeznaczone do walki z piratami. Są niezgorzej uzbrojone, a Christopher otrzymał przydział na jedną z nich. Z jego słów wynika jednak, że kondycja obu okrętów nie jest najlepsza i można by je określić krótko jako "pływające trumny". Przy sąsiednim stoliku siedzi John Ironcast, niewidomy puszkarz. Marzy o zamustrowaniu i może się stać bardzo wartościowym członkiem twej załogi - w końcu bystre oczy ma wielu durniów, a doświadczenie starego jest wiele warte. Jego usługi będą cię kosztowały 200 sztuk złota miesięcznie, a 600 trzeba będzie wyłożyć jako zadatek. Podejdź wreszcie do stolika z prawej, gdzie siedzi niejaki Pit Dalton, niedawny czeladnik miejscowego zbrojmistrza. Niełatwo pociągnąć go za język, ale w końcu dowiesz się, że jego niedawnego majstra przegnali z wyspy jacyś nieznajomi. Wkrótce po rozmowie z nimi syn majstra został zabity w ulicznej bójce, sam zaś majster opuścił Highrock, obawiając się o swoje życie. Nowy majster przegonił Pita, który łamie sobie głowę, jak się przedostać na Tendales. No cóż... warto mu pomóc, w końcu zyskasz na reputacji.

Spróbuj wrócić do gubernatora i wypytaj go o tajemnicze fregaty, o jakich mówił Claystone. Ku twemu zaskoczeniu gubernator wybucha gniewem i po prostu wyrzuca cię z gabinetu, obiecując przy okazji rozmaite nieprzyjemności. No... może i w rzeczy samej trzeba ci wyruszyć na morze. Jeżeli na którejś z ulic spotkasz rosyjskiego emigranta, Gawrilę Dubinina, możesz liczyć na pozyskanie doświadczonego bosmana. Co prawda trzeba ci będzie się rozstać z czterema setkami sztuk złota. Tak czy inaczej, wypływasz z Highrock i ruszasz na Tendales.

Podróż zapowiada się spokojnie, w tej okolicy rzadko spotyka się piratów, a tym bardziej Hiszpanów. Po przybyciu na miejsce udaj się do gubernatora Brina i oddaj mu list. Brin wręcza ci nagrodę i tonem pogawędki proponuje pewien interes - skutkiem kiepskich rządów Mortonsa mieszkańcom wysepki Dead Island grozi głód. Mógłbyś zawieźć tam ładunek pszenicy i uratować biedaków od głodowej śmierci. Cóż... odmowa nie ma sensu, misje humanitarne odbijają się dodatnio na twojej reputacji, a to z kolei pomaga w werbunku wartościowych zuchów. Zresztą opłata nie jest zła - 2000 sztuk złota piechotą nie chodzi. Ładujesz 150 cetnarów pszenicy i ruszasz na Dead Island.

Po przybyciu na miejsce przekaż ładunek właścicielowi miejscowej tawerny. Ucieszy się z niego, gotów jest nawet wynagrodzić cię za trudy. Niestety, całe złoto poszło na zakup żywności, więc jedyne dobro, jakim dysponują miejscowi, to płótno, które możesz sprzedać. Nie ma się co krzywić - bierz, co dają. W tejże tawernie możesz spotkać angielskiego oficera, Davida Murraya. Podobnie jak Claystone, dostał przydział na jedną z dwu fregat, o których była już mowa. W pierwszej bitwie, przy oddaniu pierwszej salwy do pirackiego brygu, odpadła jedna z burt i fregata poszła na dno - ocalał tylko Murray. Możesz wynająć go jako kanoniera - za 350 sztuk złota, pierwszy miesiąc będzie strzelał za darmo. Wróć na Tendales.

Na Tendales otrzymujesz od gubernatora obiecane 2000 sztuk złota nagrody - skieruj się stąd na Highrock po nowe zadanie. Tym razem Mortons proponuje 2000 sztuk złota za opiekę nad pinasą "Bristol", która płynie na Tendales. Nie możesz odmówić, choć zadanie kryje w sobie pułapkę; nieopodal Tendales pojawi się pirat Edwin. Bitwa nie powinna być szczególnie trudna: okręt Edwina dość leniwie krąży w pobliżu wyspy i nie ma zbyt wielkiej siły ognia. Możesz też dysponować pinasą "Bristol". Każ jej kapitanowi zaatakować przeciwnika i kilkoma celnymi salwami dokończ pięknie zaczęte dzieło. Kiedy okręt Edwina idzie na dno, dowiesz się, że pirat miał wykończyć głównie ciebie, a rozkaz wydał mu niejaki Beltrop. Dochodzisz do wniosku, że chętnie byś poznał przedsiębiorczego pana Beltropa. Im szybciej, tym lepiej...

W tawernie Tendales spotykasz się z kapitanem pinasy "Bristol" i dostajesz od niego obiecane przez Mortonsa 2000 sztuk złota. Od tegoż kapitana dowiesz się, że przewiózł na Tendales 50 podejrzanie wyglądających oberwańców. Cóż, nie od rzeczy byłoby powiadomić Brina o tej nowinie - i możesz już wracać na Highrock.

Najwyższy czas zająć się wypełnieniem kilku pobocznych, ale zyskownych kwestów. Na dobry początek poszukaj na uliczkach Highrock uczenie wyglądającego jegomościa w ciemnoniebieskim surducie. Jest to niejaki Albrecht Zalpfer. Podczas rozmowy z nim staraj się unikać pytań o nowej erze w żegludze i o jego najnowszym wynalazku. Zalpfer opowie, że jeszcze do niedawna pracował dla Aleksandra Bishopa, został jednak zwolniony. Obecnie wynalazca marzy o tym, by się dostać na Tendales i znaleźć tam jakieś zajęcie. No, wygląda na to, że kroi się niezły interes. Zaproponuj Zalpferowi miejsce okrętowego cieśli, obiecując mu jednocześnie transport na Tendales. Od tej chwili masz na pokładzie wykwalifikowanego rzemieślnika, który zostanie z tobą, dopóki nie zechcesz odwie-

dzić posiadłości Brina. Godzi się powiedzieć, że znalazłszy się na Tendales, Zalpfer natychmiast zejdzie na ląd, ale zyskasz nieco doświadczenia. Na tym jednak historia z Zalpferem się nie kończy - kiedy go spotkasz na uliczkach Tendales, zagadnij go przyjaźnie i w rezultacie otrzymasz odeń szkic nowego wynalazku. Plany z radością kupi Bertram Michaelson, właściciel miejscowej stoczni - a ty dostaniesz 1500 sztuk złota.

Wróciwszy do miejskich bram Highrock, pogadaj ze strażnikami. Jeden z nich, Bill, ma okropne pragnienie i chętnie by przepłukał gardziel dzbanem dobrego wina. Zajrzyj do tawerny - jej właściciel sprzeda ci dzban miejscowej trucizny za 1 sztukę złota. Dziwiąc się własnej szlachetności, odnieś dzban strażnikowi i nie bierz odeń zapłaty. Twoja sława wyjątkowego jelenia rozejdzie się daleko i szeroko (zyskujesz reputację). Na tym jednak nie koniec. Kompan Billa, Frederick, też jest nielicho spragniony, tyle że wolałby rum. Czemuż by nie? Wróć do tawerny i kup od złodzieja oberżysty butelkę rumu. Co prawda pojenie funkcjonariuszy na służbie jest naganne... ale nigdy nie wiadomo, kiedy znajomość z gejmanami może się opłacić.

Czas wrócić do wątku głównego - i do gubernatora. Tym razem sir Mortons proponuje, byś zbadał okolice niewielkiej wysepki Itkal. Podobno ostatnio widziano tam jakieś jednostki hiszpańskie. Możesz propozycję przyjąć lub odrzucić, tłumacząc się faktem, że twój okręcik jest zbyt drobna płotką, by się mierzyć z latynoskimi szczupakami. Wracając do miejskiej bramy, zwróć uwagę na barwnie odzianego nieznajomego, butnie kroczącego po uliczkach Highrock. Ciekawe... zna twoje nazwisko. Jako posłaniec niejakiego Olafa Ulssona proponuje ci wizytę w pirackiej kolonii na Shark Island... ale zdecydowanie odmawia odpowiedzi na dalsze pytania. Cóż... ciekawość nie jest grzechem... i chętnie tam zajrzymy... w swoim czasie. Teraz jednak - jeżeli postanowiłeś się zmierzyć z Hiszpanami - trzeba ci uzupełnić zapasy amunicji i broni. W stosunku do pierwszych potyczek bitwa będzie zajadła, a i wycieczka nie obejdzie się bez starć z wrogami - w tym rejonie jest sporo jednostek pirackich. Nieopodal wyspy czai się hiszpański bryg "Tonina", okręt na tyle zwrotny i uzbrojony, by potyczka z nim stała się nie lada próbą twoich żeglarskich i artyleryjskich umiejętności. Wcześniej czy później i tak trzeba ci będzie posłać go na dno. Po tym wszystkim koniecznie zajrzyj do portu i spotkaj się z niejakim Johnem Bartonsem, miejscowym właścicielem niewielkiej faktorii. Dowiesz się od niego, że Hiszpanie zajęli Itkal, wysepkę niechronioną przez fort. Grabież i gwałty trwały dwa dni i niewielu tylko mieszczuchom udało się cokolwiek zachować, nie mówiąc o majątkach. Szkoda, że nie możesz zatopić "Toniny" jeszcze raz. Ale teraz niczego już nie wskórasz - wracaj do Highrock i przekaż Mortonsowi te ponure wieści. Właściwie... to możesz opowiedzieć wszystko, jak było, a możesz i zełgać, opowiadając o tym, jak to bohatersko i w ostatniej chwili uratowałeś skazane na hiszpańskie gwałty miasto. W pierwszym przypadku przyjdzie ci pokornie wysłuchiwać utyskiwań Mortonsa i wziąć winę na siebie (Mortons oskarży cię o brak ducha do walki i karygodne tchórzostwo). Jeżeli zaczniesz się stawiać, gubernator wyrzuci Nicholasa ze swej rezydencji na zbity pysk i od tej pory Anglia przestanie cię lubić. Jeżeli zełżesz, rezultat będzie podobny, bo prawda dość szybko wyjdzie na jaw i przy następnej wizycie Mortonsa stracisz angielski korsarski patent, zyskując jeszcze jednego potężnego wroga. Jeżeli chcesz zostać w służbie Brytoli, pokornie przytakuj i nie stawiając oporu, opuść rezydencję gubernatora.

Nadszedł czas, by pożegnać się z wyspą Highrock i zajrzeć do Braci Wybrzeża na Shark Island. Szefa pirackiej kolonii, Olafa Ulssona, znajdziesz w tawernie. Stary zaproponuje ci przystąpienie do Braci Wybrzeża - masz możliwość zmiany barw. Na razie jednak zostańmy przy starych barwach. Korzyść z wizyty jest dość oczywista - opowiedziawszy Ulssonowi o napaści Edwina i tajemniczej notatce, dowiadujesz się, że powinieneś pogadać z niegdysiejszym pierwszym oficerem Beltropa, Peterem Ordeaux. Sęk tylko w tym, że Ulsson nie ma pojęcia, gdzie tego ostatniego szukać. Co prawda, jakieś wskazówki powinien mieć dla ciebie Munito Hernando, właściciel faktorii na Grey Sails (aby znaleźć tę wysepkę, trzeba się skierować na południowy wschód od Shark Island). Za jedyne 50 sztuk złota Munito opowie ci, że Ordeaux wyjechał na spotkanie z jakimś angielskim gubernatorem, który - aczkolwiek rzecz wydaje się zdumiewająca i ze wszech miar podejrzana - jest jego starym przyjacielem.

Mortons przyjmuje te rewelacje skrajnie wrogo - nie zna i nie życzy sobie poznawać nikogo z piratów, a już na pewno nigdy nie zetknął się z tak obleśnym typem, jak Ordeaux. Brin zaś chętnie przyzna, że Ordeaux był u niego kilka dni temu i (udzieliwszy mu rady, by na kilka dni opuścił Tendales) sam ruszył na wyspę Tel-Kerrat. Wygląda na to, że trzeba ci popłynąć za nim.

Tel-Kerrat znajduje się we wschodniej części mapy. Wysepka należy do Francji, nie jest jednak umocniona fortem i bez kłopotów możesz wejść do portu. Sęk w tym, że nie masz pojęcia, jak wygląda Ordeaux. Ale to się da szybko naprawić. Pogadawszy z właścicielem miejscowego składu, dowiesz się, że były pierwszy oficer Beltropa w rzeczy samej niedawno pokazał się na wyspie i ma zwyczaj ozdabiania łba żółtą chustą, wychodzisz na ulicę i - trzebaż trafu! - natykasz się na Petera Ordeaux. Porozmawiawszy z nim, dowiesz się o tym, że Beltrop szykuje napaść na Tendales i że pomaga mu w tym ktoś ze znaczniejszych Angoli. Sam Ordeaux, uprzedziwszy Brina, postanowił przeczekać zawieruchę w Tel-Kerrate. Niewiele mu to zresztą daje, bo jego ukochana, miss Alice Gardener, przebywa aktualnie w Grey Sails i Ordeaux wiele dałby za usługi człowieka, który zechciałby pomóc dziewczynie w ucieczce. Cóż... zabić smoka i wychędożyć pannę, czy jakoś tak... zawsze to lubiłeś, a Ordeaux obiecuje, że jeśli przywieziesz mu Alice, zostanie twoim druhem do grobowej deski. Po tę deskę daleko chodzić nie będzie trzeba. Na razie jednak ruszasz na Grey Sails po miss Alice Gardener.

Nie musisz zresztą przewracać gór - znajdziesz ją spacerującą spokojnie na ulicach Grey Sails. Dziewczyna z ochotą godzi się na ucieczkę, Beltrop jednak wcale nie zamierza rozstać się ze swoją zdobyczą. U brzegów Gray Sails czyha fregata pod dowództwem Petera Glantza, którego pierwszoplanowym zadaniem jest (od niedawna) schwytanie Sharpe'a, całego Sharpe'a i tylko Sharpe'a, korsarza w służbie angielskiej. Walka z fregatą to jak całowanie lwa w odbyt - przedsięwzięcie niebezpieczne i mało przyjemne. Możesz co prawda po prostu uciec, ale w takim przypadku zajadły Glantz będzie cię atakował za każdym razem, gdy się pojawisz u brzegów Grey Sails.

Powinieneś odstawić Alicję na Tel-Kerrat do Petera Ordeaux. Ten dotrzymuje słowa i wespół ze swoim okrętem oddaje się pod twoje rozkazy. Uciekając z Grey Sails, Alicja zabrała szkatułkę z dokumentami Beltropa. Ordeaux znalazł wśród nich ciekawostkę... Tajemniczy autor pewnego listu oznajmia Beltropowi, że zakończono już przygotowania do ataku na Tendales - i Beltrop może zabierać się do dzieła. Piracka flota ma się zebrać u brzegów bezludnej wysepki Chactcha. Zamiast podpisu na liście znajdowała się koronna pieczęć Anglii. Mortons! Obawiając się o swoją karierę, postanowił pozbyć się energicznego i nieprzekupnego, młodego gubernatora Tendales. Po to właśnie z Anglii przysłano dwie fregaty - pozornie wzmacniając flotę kolonialną, w istocie ją osłabiając - te pływające trumny niewiele zdziałają przeciwko "morskim wilkom" Beltropa. Zresztą na wyspie jest tych pięćdziesięciu rzezimieszków z "Bristolu". Trzeba uprzedzić Brina o napaści. Ruszamy na Tendales.

Uprzedzenie o zagrożeniu - to jedno, trzeba jeszcze zlikwidować jego źródło. Brin utrzymuje, że nie ma pełnomocnictw do aresztowania Mortonsa, ale na szczęście na wyspie akurat przebywa królewski inspektor do spraw kolonii, admirał Greatstone. Może wydać rozkaz aresztowania Mortonsa, o ile - oczywiście - przedstawimy mu dowody winy. Brin pisze list do admirała, który powinieneś dostarczyć na Highrock. Porozmawiawszy z Brinem, dowiesz się, że od pewnego czasu pomiędzy Highrock i Tendales dziwnie często idą na dno rozmaite okręty.

Wszystko wskazuje na to, że na okolicznych wodach pojawił się wyjątkowo bezwzględny i podstępny pirat. Niestety, gubernator nie wie nic więcej i proponuje zasięgnięcie języka w miejscowej tawernie. Tak też zrobimy. Tomas Hancock, oberżysta, powie ci, że niejaki Ropeflake zajął niedawno statek kupiecki należący do kupca Marcusa. Marcusowi cudem udało się zbiec i dostał się na Tendales, gdzie schronił się u Hancocka. Niestety... rany, wyczerpanie, głód... wszystko wskazuje na to, że niedługo pociągnie. Ponieważ tak czy owak wybierasz się na Highrock... a poza tym warto spróbować postawić na nogi tak wartościowego świadka.

Greatstone'a spotykamy w rezydencji gubernatora, na szczęście siedzi sam, bez Mortonsa, i możesz mu wręczyć list Brina. Dostojnik początkowo nie chce uwierzyć w tak poważne oskarżenia, ale przekonuje go list znaleziony w dokumentach Beltropa. Greatstone wydaje rozkaz aresztowania Mortonsa i stawia przed tobą kolejne zadanie: masz rozgromić piracką flotyllę pod Chactcha. Zanim zajmiesz się wykonaniem tego, co tu dużo gadać, niełatwego zadania, spróbuj podleczyć Marcusa. Na początek porozmawiaj z właścicielem miejscowego składu, Heavensailem. Dowiesz się od niego, że od niedawna na wyspie przebywa znakomity medyk, Alumnus (no, w tych czasach każdy lekarz, który umiał cokolwiek poza robieniem lewatyw i puszczaniem krwi, mógł być uważany za znakomitość). Szanownego doktora możesz spotkać na ulicy... nie daj się zagadać i weź odeń lekarstwo dla Marcusa. Wróć na Tendales i daj lek Hancockowi. Przy następnej wizycie w oberży możesz już spotkać ozdrowieńca Markusa. Wdzięczny za uratowanie życia opowie ci, że ostatnio korwetę Ropeflake'a, "Chance", widziano w pobliżu wyspy El Cajmano. Prawie po drodze. Zanim ruszysz w bój przeciwko pirackiej flocie, możesz zajrzeć pod El Cajmano i pojmać kolejnego szubienicznika. Nagrodę odbierzesz podczas następnej wizyty u Brina.

Zemsta jest rozkoszą bogów! Piracka flota - cztery okręty w klasach od trzeciej do szóstej - czeka na sygnał do napaści na Tendales pod Chactcha. Rzezimieszki nie spodziewają się napaści, kotwiczą więc daleko jeden od drugiego. Tak jest jeszcze łatwiej - top je kolejno niczym kurczęta. Załatwiwszy piratów, wróć do Highrock i pochwal się admirałowi swoimi dokonaniami. Dostaniesz nowe zadanie - masz zająć hiszpańską kolonię Costa Sinistra.

Po raz kolejny przed wypełnieniem większego zadania zajmiemy się czymś drobniejszym. Doktor Alumnus prosi, byś zdobył dlań jakieś niezwykle ważne i potrzebne dla jego naukowych badań zioła. Kupował je wcześniej od niejakiego Pablo Loco, który ostatnio gdzieś przepadł. Zdaje się, że stukniętego (Loco) Pablo spotykałeś na Grey Sails, a skoro tak, to obecnie typ przeniósł się na El Cajmano. Loco jest metysem, bardzo nie lubi białych i bada ostatki lokalnej kultury wyspiarzy. Odszukawszy go, spróbuj z nim pogadać (co uda się jedynie wtedy, gdy masz reputację Dobrego Kompana - Good Matey). Pablo chętnie podzieli się trawką (eee?) z doktorem Alumnusem, w zamian jednak prosi o przewiezienie świętego drzewa, z którego chce zrobić łódź. Drzewo trzeba kupić na Dead Island u Nigela Festera za 1500 sztuk złota. Przywiózłszy je do Loco, dostaniesz odeń trawkę, którą zawieziesz Alumnusowi. Ten, ogromnie rad z podarku (ciekawe... ja też znam taką trawkę, która ogromnie poprawia samopoczucie), poleci jednemu ze swoich uczniów, by wstąpił do naszej załogi jako chirurg. Uczeń, o nazwisku Jack Oakenwood, czeka w tawernie w Highrock.

Kolejne zadanie też nie jest bezwzględnie obowiązujące, bardzo jednak przyda się tym, co postanowili zmienić barwy. W tawernie (Highrock) siedzi żeglarz o imieniu Roberto Gorrando. Dowiedziawszy się o tym, że Sharpe trudni się korsarstwem, oznajmia mu, że na El Cajmano mieszka rzemieślnik, który wyrabia znakomite lunety. Rzemieślnik ten to niejaki Adriano Montefi. Odszukaj tego zucha na uliczkach El Cajmano i postaraj się przeprowadzić rozmowę bardzo uprzejmym tonem. W rezultacie możesz zyskać lunetę bezpłatnie albo (jeżeli potraktowałeś mistrza grubiańsko i z "waszecia") za 1500 sztuk złota. Sęk jedynie w tym, że Montefi nie ma kryształu do szlifowania soczewek. Kryształ można kupić u kupca Lorenzo Marqueza Avido na Granada Avilla, ale niestety, jest to wyspa hiszpańska i angielski korsarz może tam się spodziewać jedynie krótkiej rozprawy i długiego sznura z pętlą na końcu. Ci, którzy zechcą zmienić barwy, bez trudu trafią do składu Avido, gdzie kupią kwarc, z którego Adriano Montefi zrobi dla was znakomitą lunetę.

Na El Cajmano możesz też natknąć się na pirata o imieniu Ronald Mnich. Dowiesz się od niego, że jego przyjaciel został zdradziecko zamordowany przez łotrzyka o imieniu Frederick Kret. Poprosi cię, byś dostarczył Kretowi *Czarną Plamę*. Wszyscy, którzy czytali "Wyspę Skarbów", wiedzą, że wśród piratów Czarna Plama była tym samym, czym pięć pestek pomarańczy wśród członków Ku-Klux-Klanu albo kurza łapka obwiązana czerwoną wstążeczką wśród członków neapolitańskiej Camorry. Frederick rezyduje w Grey Sails i nie wytyka stamtąd nosa - w obawie przed kordelasami Braci Wybrzeża skrył się za plecami Beltropa. Ronald wyznacza mu spotkanie nieopodal wysepki Chactcha. Dostarczywszy Czarną Plamę adresatowi, możemy też uprzedzić Ronalda, że Kret szykuje zasadzkę... możemy nawet się do niego przyłączyć, albowiem draństwu i łajdactwu należy się przeciwstawiać siłą i godnością osobistą... wspartą ogniem kilku dział. W takim przypadku, oprócz godziwej zapłaty za dostarczenie Czarnej Plamy zyskamy na szacunku i doświadczeniu.

Walka z Fortem Costa Sinistra to sprawa niełatwa, ale wcześniej czy później powinniśmy go zamienić w kupę dymiących gruzów. Wracaj na Highrock i zameldując admirałowi o swoich dokonaniach. Otrzymujesz kolejne zadanie. Francuzi przywieźli z Marsylii nowe, ogromne działa - i dobrze by było, abyś się dowiedział, gdzie zamierzają je ustawić. W tawernie Dead Island spotkasz angielskiego wilka morskiego, Lawrence'a Nortona. Nieopodal wyspy Omory natknął się na trzy francuskie brygi, które się bardzo zajadle i konsekwentnie uparły, by posłać na dno jego małą pinasę. Cudem uszedł z życiem, ale jedna salwa doszła do celu, a wystrzelony przez Francuzów pocisk ugrzązł w poszyciu kajuty Nortona. Waga pocisku... 48 funtów! O jerum pajtasz! Ruszaj żwawo na Omory... wygląda na to, że tam właśnie Żabojady umieściły swoje działa. Aby nimi zawładnąć, trzeba zająć wyspę.

Po zdobyciu Omory i dostarczeniu dział admirał poleca Sharpe'owi zdobycie głównej bazy hiszpańskiej floty - wyspy Illa Ballena. Po powrocie Sharpe zostaje nagrodzony tytułem szlacheckim i stanowiskiem wicekróla archipelagu.

FRANCJA

Aby przejść na stronę Francuzów i Złotych Lilii, trzeba ci na samym początku porzucić wyspę Highrock i ruszyć na Belfleur... główną francuska kolonię archipelagu. Odwiedziwszy gubernatora, pana Francois de Bijou, otrzymujesz odeń korsarski patent i pierwsze zadanie: masz się spotkać z francuskim agentem Augustem Bourmontem na wyspie Gray Sails. Cóż... służbę zaczynasz w sposób dość niezwykły. Natknąwszy się na Bourmonta na uliczce pirackiego miasteczka, otrzymujesz odeń meldunek dla pana de Bijou i wracasz do Belfleur. Ciekawe, kim jest dziewczyna stojąca obok gubernatora. Po przeczytaniu meldunku de Bijou wpada w panikę - jego stary przyjaciel, Thierry la Mole wpadł w łapy herszta opryszków na Grey Sails, niejakiego Beltropa, który żąda ogromnego okupu za jeńca. De Bijou z przyjemnością byłby wyłożył żądaną sumę, ale - helas! - po prostu jej nie ma. W rezultacie otrzymujesz kolejne zadanie - masz się udać na Isle d'Orange, gdzie potrzebną sumę pożyczy ci starszy gildii kupców, niejaki Aureliano Dupre. Gubernatorowi tak spieszno było nas wyprawić, że zapomniał rzec, o jaką kwotę chodzi, więc kiedy sporządzamy kwit dłużny na nazwisko Francoisa de Bijou, bierzemy z powietrza cyfrę, powiedzmy, 20 000 sztuk złota. Na szczęście okaże się, że sumę określiliśmy prawidłowo, ale popełniliśmy błąd, wypełniając rubrykę procentów... choć to problem imć gubernatora, nie nasz. Otrzymujemy kolejne zadanie - mamy powiadomić Beltropa o miejscu wymiany. Znów więc płyniemy na Grey Sails.

Rezydencja Balthropa znajduje się na pokładzie wyrzuconego na brzeg wraku. Piracki herszt przyjmuje Sharpe'a uprzejmie i oznajmia, że sam wyznaczy miejsce wydania jeńca - żąda też, by złoto dostarczyć mu na Grey Sails do tygodnia. Wracamy do Belfleur i przekazujemy gubernatorowi odpowiedź Balthropa. Gubernator nie jest idiotą - wie, że wysłanie złota na Grey Sails to rezygnacja z odzyskania więźnia. Poleca nam uwolnienie la Mole'a samodzielnie, bez pieniędzy i bez żadnego wsparcia. No... zbyt wielkiego wyboru nie masz. Ruszaj na Grey Sails.

Na uliczkach pirackiej osady znajdź zatem kapitana o imieniu Damien Routine. Otrzymasz odeń propozycję nie do odrzucenia. Niedawno otrzymał ofertę wstąpienia na służbę króla Francji. Zgodził się, oczywiście, bo w jego wieku nie wypada już jak młodzieniaszków skakać przez burty, wywijając kordelasem (trzymanie kordelasa w zębach przy abordażu może mieć nieludzki skutek). Zebrał więc załogę i przedstawił swoim propozycję. Większość przystała... ale znalazło się kilku malkontentów. Zamiast po prostu popodrzynać im gardła, Routine kazał im zejść z pokładu i iść do diabła - co też uczynili (powinien był to zrobić na morzu). Kilku niezadowolonych "wyspowiadało się" przed Balthropem. Balthrop się wpirzył i na czele swoich ludzi zajął bryg Routine'a, "Odyssey". Załoga trafiła do lochów, a sam Routine z trudem uniknął "spaceru po desce". Propozycja Routine'a jest taka - ma przyjaciół i w każdej chwili mógłby uciec z wyspy, chciałby jednak uwolnić swoich marynarzy. Nie podoba mu się też myśl o tym, że jego okręt należy do jakiegoś chłystka. Ogromnie byłby zadowolony, gdyby mu kto przyniósł w worze łeb dowodzącego aktualnie jego brygiem kapitana, jak mu tam... nieważne. Zadowolenie gotów jest też okazać w konkretny sposób - ze swoimi ludźmi mógłby pomóc w uwolnieniu la Mole'a (który zresztą siedzi w tej samej ciupie). Zajęcie brygu trzeba przeprowadzić chyłem i tyłkiem, by nie zaalarmować piratów w mieście.

Bryg "Odyssey" stoi na kotwicy nieopodal Grey Sails. Trzeba go wziąć abordażem, bo jak pójdzie na dno, nie zdobędziemy trofeum (głowy uzurpatora). Co prawda, postrzelać trochę można - czterdziestu zuchów przeciwko setce, to nie najlepszy rachunek i trzeba go nieco zmienić, a palba pójdzie na karb niekarności flibustierów. Przeprowadziwszy pomyślnie abordaż, wracamy na Grey Sails i oddajemy krwawe trofeum kapitanowi Routine. Ten przedstawia nam kupca! Po krótkiej rozmowie wracamy na Belfleur. Uratowanego kupca trzeba nam będzie tam odszukać jeszcze raz, by otrzymać nagrodę za doskonale przeprowadzona operację.

W tawernie Isle d'Orange spotykasz niejakiego Fokere Erina, który proponuje, żebyś wziął udział w pewnej robocie, która śmierdzi niczym miesięczny nieboszczyk. Zamierza on porwać córkę De Bijou, Jacqueline, i zażądać za nią okupu od gubernatora Belfleur. Oczywiście Sharpe nigdy na coś takiego nie przystanie. Odmówiwszy Erinowi, poznaj (w tejże tawernie) kapitana Arseneville'a. Erin złożył mu taką samą propozycję i Arseneville też się nie się zgodził.

Wróć do de Bijou, by go uprzedzić o porwaniu. Stary uparciuch nie chce o niczym słyszeć i tylko drwi. No i dobrze. Wkrótce potem miejscowy oberżysta powie ci jednak, że córka gubernatora została porwana i złoczyńcy zażądali za nią ogromnego okupu. Wróć do gubernatora i zaproponuj mu swoje usługi w poszukiwaniu córki.

Poszukiwania zacznij od znanej ci już oberży na Isle d'Orange. Natkniesz się tam na Arseneville'a, który przyciśnięty do muru (możesz go oskarżyć o współudział w porwaniu) dzieli się z tobą kilkoma informacjami i zgadza na wzięcie udziału w poszukiwaniach. Okazuje się, że gdy Arseneville odrzucił propozycję Erina, ten wziął do spółki miejscowego opryszka, niejakiego Michaela Guttenschraga. Po porwaniu Jacqueline Erin gdzieś się zmył, ale Guttenschraga można znaleźć na Grey Sails.

No... i rzeczywiście. Wiele teraz zależy od reputacji Sharpe'a - jeżeli jest niższa niż 5, Guttenschrag wykręci się kpinami, jeżeli jednak nasza reputacja przekroczy 7, Guttenschrag nabierze bożej bojaźni i opowie, że bark Erina stoi na kotwicy przy tajemniczej wyspie Inachetl. Pirat jest drażliwy jak bawół z drzazgą w tyłku i gotów jest odpłynąć precz, gdy na horyzoncie pojawi się choć jeden nieznany mu żagiel. Gdyby jednak zobaczył okręt Guttenschraga... Proponujemy draniowi wymianę statków i ten - choć klnie przy tym jak potępieniec - się zgadza. Na pożegnanie uprzedza nas o tym, że jeżeli zatopimy bark Erina, stracimy wszelkie szanse na odnalezienie Jacqueline.

Cóż... ruszaj na wyspę Inachetl i weź bark "Nemezis" abordażem. Niestety, podczas ataku Erin został zabity. Zostaje nam tylko dziennik pokładowy i pierścień znaleziony w jego kajucie. Z zapisków wynika, że pierścień ów trzeba pokazać niejakiemu Brantome'owi Tabary, kapitanowi karaweli, na pokładzie której znajduje się porwana Jacqueline. Karawela Tabary'ego stoi na kotwicy w porcie Isle d'Orange, a sam jej kapitan zabawia się w tawernie na rzeczonej wysepce. Otrzymawszy pierścień, dochodzi do wniosku, że okup został zapłacony i osobiście odstawia dziewczynę na Belfleur (licząc już w duchu forsę ze swego udziału w kidnapingu).

Po powrocie na Belfleur dowiadujesz się, że na wyspę zamierzają napaść Hiszpanie. Pan de Bijou zamierza ściągnąć tu kilka ciężkozbrojnych okrętów, na razie jednak praktycznie jest goły i bosy. I oczywiście obarcza Sharpe'a misją obrony wysepki. Zadanie trudne, ale nie niewykonalne. Gdy ostatni hiszpański okręt idzie na dno, de Bijou wręcza Sharpe'owi nagrodę i grzecznie się żegna, tłumacząc, że w danej chwili nie ma dla ciebie odpowiedniego zadania.

Tymczasem na którejś z uliczek Belfleur spotykasz nieznajomego, który podsuwa ci jakąś kartkę. Treścią kartki jest zaproszenie do tawerny - ktoś bardzo chce się z tobą spotkać. W tawernie spotykasz Jacqueline de Bijou, która wyznaje Sharpe'owi miłość. Cóż... propozycja spędzenia nocy w pokoiku na piętrze (cóż w tym w końcu dziwnego?) mocno dziewczynę jednak obraża. W dodatku idiotka o wszystkim opowie tatusiowi i... Francja wypowiada nam wojnę. Lepiej będzie poprosić dziewczynę o cierpliwość... niech poczeka, aż zdobędziesz pozycję i majątek i będziesz mógł bez wstydu poprosić jej ojca o rękę ukochanej. Jest jeszcze i trzecia możliwość - sekretny ślub... i postawienie gubernatora przed faktem dokonanym. Wybór należy do ciebie - a wybierasz pomiędzy pieniędzmi a doświadczeniem. Poślubiwszy sekretnie Jacqueline, otrzymasz 10 000 pkt. doświadczenia, poprosiwszy de Bijou o jej rękę, dostaniesz jej posag - 8000 sztuk złota.

Do sekretnego ślubu trzeba ci będzie znaleźć kapłana, który nie zadaje zbyt wielu pytań. Na Belfleur takiego nie masz - wszyscy boją się narazić gubernatorowi. Znajdziesz go na Omory - a po drodze trafi ci się zarobek. Na ulicach

Belfleur trzeba ci odszukać kupca o nazwisku Sobrique. Z chęcią zapłaci ci za to, byś eskortował jego statek na Omory. Zapłata wyniesie 1000 sztuk złota i sporą poprawę reputacji. Przeprowadziwszy pomyślnie karawelę "La Belle" do portu w Omory i odebrawszy od Sobrique'a obiecaną nagrodę, pogadaj z nim jeszcze raz. Dowiesz się, że miejscowy kupiec, Yves Samoi, szuka kogoś, kto zechce przewieźć jego kawę na Isle d'Orange. Jeżeli Sharpe ma reputację uczciwego faceta (Plain Fellow) lub lepszą, Samoi zgodzi się załadować na jego okręt 1200 cetnarów kawy przeznaczonych dla niejakiego Josefa Hodonville'a. Ten zamieni kawę na 1200 cetnarów czekolady, którą trzeba odwieźć do Samoi. Ale możesz podjąć próbę zarobku na boku. Zawieź kawę do Jeana Neville'a na Belfleur. Ten da ci za nią 1600 cetnarów czekolady. Wróć z nimi do Yvesa Samoi, oddaj mu 1200 cetnarów czekolady, weź obiecane 2500 sztuk złota - zostanie ci 400 cetnarów czekolady, które możesz sprzedać ze sporym zyskiem.

Następnego zadania możesz się nie podejmować - przeznaczone jest ono dla tych, co zechcą zmienić barwy. Na którejś z ulic Isle d'Orange spotykasz stara kobietę, która opowie ci historię o utraconym pierścieniu. Wygląda na to, że kobieta nie jest przy zdrowych zmysłach. Ale... porozmawiaj z oberżystą. Dowiesz się, że kobieta nazywa się Josephine Lodet i że jej syn zginął przy ataku francuskiej flotylli na Isle Ballenay. Dowiedziawszy się o śmierci syna, matka postradała zmysły i od tego czasu opowiada wszystkim o pierścieniu z szafirem, który - jakoby - zgubiła. Trzeba więc dostać się na wyspę Ballenay, a żeby tego dokonać, musisz zmienić korsarski patent. Wypytawszy o pierścień z szafirem Arno Mannlieu, właściciela miejscowej tawerny, dowiesz się, że taki pierścień nosi jedna z miejscowych dziewcząt, Francesca. Dziewczyna jest lekko stuknięta i odzyskasz klejnot bez problemu. Odszukaj dziewczynę i opowiedz jej o szalonej kobiecie - dostaniesz pierścień bezpłatnie. W przeciwnym razie przyjdzie ci zań zapłacić. Wróć na Isle d'Orange i odszukawszy mme Lodet, oddaj jej pierścień. O dziwo, odzyskuje pamięć.

A oto i inne kwesty, których możesz się podjąć albo nie. W tawernie Isle d'Orange spotykasz Artois Mouleta, który opowie ci o swoim pełnym nieszczęść życiu. Przed rokiem pan Nicholas de Monferrat postawił go na czele ekspedycji, której zadaniem było odszukanie nowych ziem leżących na południu. Ekspedycja przepadła bez wieści - wrócił tylko Moulet. I wtedy pan de Monferrat oskarżył go o roztrwonienie przeznaczonych na ekspedycję środków, a następnie zdegradował i z hukiem wylał ze służby.

Możesz mu zaproponować służbę u siebie (jeżeli reputacja Nicholasa jest niższa niż 7, Moulet odmówi) albo namówić Monferrata, by ponownie przyjął go do służby. To ostatnie nie przyniesie rezultatów, ale kiedy opowiesz Artois o swoich niepowodzeniach, możesz go namówić do pracy u siebie niezależnie od twego doświadczenia.

Po tym jak uratowałeś córkę de Bijou z niewoli, na ulicach Tel-Kerrat będziesz mógł spotkać kupca o nazwisku Jean Filene. Filene poprosi cię o eskortę jego statku na Isle d'Orange (jeżeli Sharpe ma reputację Plain Fellow lub lepszą). Po odprowadzeniu pinasy "Joan" na Isle d'Orange pogadaj z Filene'em, by otrzymać odeń zapłatę. Zamiast zapłaty możesz od niego dostać jego lunetę (średniej jakości) - albo wziąć pieniądze.

Na, ale trochę odeszliśmy od tematu głównego - masz na karku weselisko. Na Omory natkniesz się na braciszka Modestusa, który prawie darmo (bo co to jest 3000 sztuk złota za dozgonne nieszczęście) godzi się udzielić ślubu zakochanym. Obieca, że przybędzie na Belfleur, jak tylko zakończy swoje miejscowe sprawy. Co prawda, nie ma ich zbyt wiele, bo kiedy wrócimy na wyspę, mnich będzie już na nas czekał. Zajdź do rezydencji gubernatora, tam sterczy już Modestus, a obok niecierpliwie przebiera nóżkami Jacqueline. Pogadaj z mnichem (co ci przyniesie 10 000 punktów doświadczenia), a potem zacznie się nieco pospiesznie przeprowadzona ceremonia.

Wróciwszy na ulice Belfleur, skieruj się znów do rezydencji de Bijou, a dostaniesz nowe zadanie. Anglia i Hiszpania zamierzają zawrzeć sojusz i dyplomaci obu krajów mają się spotkać chyłem i tyłkiem na bezludnej wysepce Aliando. Trzeba ci tam popłynąć i zatopić oba okręty - hiszpański i angielski. Jeżeli uda ci się załatwić wszystko bez świadków, oba państwa obwinią się nawzajem - a przyszły sojusz spełznie na niczym.

Zatopiwszy oba okręty, wróć do de Bijou - aby się dowiedzieć, że przyznano ci tytuł barona i rangę admirała floty królewskiej. Jest jeszcze jedna ciekawostka - po śmierci swojego ambasadora Hiszpanie podjęli próbę desantu na Highrock. Próba okazała się nieudana, co oznacza, że garnizony na hiszpańskich wyspach są osłabione. Otrzymujesz zadanie natychmiastowego zajęcia wyspy Costa Sinistra. Po zakończeniu tej operacji de Bijou skieruje cię na Highrock. Anglicy niemal zdążyli już zwodować najnowszy okręt bojowy i jeżeli uda ci się zająć wyspę, krypa przejdzie w ozdobione koronkami łapy Żabojadów. Highrock jest silnie umocniony, ale na okres tej operacji dostajesz pomoc okrętu liniowego (jeżeli ranga Nicholasa jest wyższa niż 4, możesz ten okręt sobie zatrzymać).

Po zajęciu Highrock otrzymujesz zadanie zawiezienia ultimatum de Bijou do Olafa Ulssona. Po powrocie dowiesz się, że Żłopacze Herbaty i Diegowie już zawarli sojusz. Szykuje się napaść na Isle d'Orange. De Bijou jest przekonany o tym, że siły Francuzów są dostateczne i że atak zostanie odparty. Jego plan zasadza się na tym, by w czasie, gdy Hiszpanie będą atakować Isle d'Orange, zająć Isla Ballena. Do wykonania tego zadania Sharpe dostaje ten sam bojowy okręt, który zdobył na Highrock. Przy okazji poproś gubernatora o rękę jego córki i odbierz 8000 sztuk złota posagu - albo przyznaj się teściowi do tego, że niedługo zostanie dziadkiem.

Zajmij więc Isla Ballena i wróć do gubernatora - po to, by się dowiedzieć, że na wyspę szykuje się napaść. Sojusznicy zebrali resztki sił i ruszyli na Belfleur, licząc na to, że uda im się zmienić bieg wydarzeń. Zajmij się obroną wyspy, korzystając ze wsparcia floty. Po odparciu napaści gubernator wynagrodzi Sharpe'a za poprzednie misje i oznajmi, że teraz została już do zdobycia tylko angielska Tendales i hiszpańska Granda Avilia. Po wykonaniu ostatniego zadania wróć do de Bijou, który przedstawi ci królewską nominację na wicekróla archipelagu.

HISZPANIA

Do kariery "hiszpańskiej" trzeba ci zgromadzić 5000 sztuk złota i przybyć na Shark Island, gdzie od hiszpańskiego agenta możesz kupić (fałszywy zresztą) hiszpański list kaperski. Następnie przepłyń na główną wyspę Hiszpanów, Granda Avilia, i zameldowawszy się u alkada, Ricardo Ferrera de Mercadala, zdobądź od niego prawdziwy list kaperski. De Mercadal da ci od razu zadanie - masz w terminie przewieźć wiadomość drugiemu z hiszpańskich miejscowych oficjeli, alkadowi Isla Ballena, don Guilabertusowi da Monterealowi.

Dostarczywszy list, odbierz nagrodę (1000 sztuk złota) i zajdź do miejscowej tawerny. Gospodarzy tu niejaki Arno Manlieu, który opowie ci o straszliwym piracie, który terroryzuje hiszpańskich kupców. Wróć do alkada i złóż mu ofertę - zajmiesz się draniem (niejakim Francois Jovinionem). Alkad poradzi, byś popytał o łobuza na Shark Island i doda, że de Mercadal wyznaczył za jego głowę znaczną nagrodę. Wróciwszy na Shark Island, poznaj Olafa Ulssona i wypytaj go o Joviniona. Dowiesz się, że Francois pojawił się na wyspach niedawno, ale odrzucił propozycję przystąpienia do Braci Wybrzeża i został wygnany ze Scalshores. Powiadają, że jego okręt widziano nieopodal bezludnej wysepki Aliando (wyspa zaraz pojawi się na mapie).

Ruszywszy na Aliando, natkniesz się na piracką szkunę. Spuść ją na dno i wracaj do de Mercadala z radosnymi wieściami. Złowrogi i wredny pirat nie będzie już dupił łup biednym kupcom. Nie jest jednak tak, jak ci się wydaje. Utopiłeś Bogu ducha winnego rzezimieszka, który przypadkiem przepływał obok Aliando, a złowrogi Jovinion ze swoim kompanem atakuje tymczasem hiszpańską kolonię El Cajmano - skąd przypłynął statek z rozpaczliwymi błaganiami o pomoc. Senior Alcade wyprawia na El Cajmano Sharpe'a - bo nikogo innego nie ma pod ręką.

Przybywszy na El Cajmano, zajdź do tawerny i zawrzyj znajomość z jej właścicielem. Dowiesz się, że Jovinion zdobył wyspę, wziął okup za to, by nie zerżnąć, spalić i zwalić wszystkiego, co stoi - a potem odpłynął precz. W tawernie czeka też na ciebie jakiś nieznajomy. Za 1000 sztuk złota przekaże ci informację, która pomoże ci pojmać Joviniona. Zapłaciwszy mu, dowiesz się, że Ulsson dogadał się z Jovinionem i ofiarował mu kryjówkę na Shark Island - za co wredny pirat dzieli się z nim łupami.

Wróć na Shark Island i odwiedziwszy Ulssona, zarzuć mu łgarstwo. Pirat wybuchnie gniewem... ale w końcu wszystko się rozejdzie po kościach. Okaże się, że tysiączek sztuk złota zapłaciłeś samemu Jovinionowi. Ha! Jeszcze nikt cię tak nie zrobił w bambuko! Ulsson utrzymuje, że Jovinion w istocie założył bazę gdzieś na Aliando - i proponuje ci ponowną wyprawę, tym razem w towarzystwie jego własnego brygu.

Tym razem Jovinion i jego wspólnik są na miejscu. Zatopiwszy ich okręty, wróć do de Mercadala po obiecaną nagrodę. Don Ricardo wręcza ci ją niezwłocznie i wyprawia na Scalshores. Masz się tam spotkać z niejakim Jose Marią Lopezem, hiszpańskim agentem, który ma jakieś ważne wieści. Lopeza możesz znaleźć na uliczkach Grey Sails (to ta sama wyspa). Powiadamia cię o tym, że Herbaciarze zamierzają zaatakować hiszpańską kolonię Isla Ballena. Czasu zostało niewiele, natychmiast więc ruszaj na Isla Ballena, by powiadomić tamecznego alkada o zbliżającej się napaści. De Montaral nakazuje ci zająć się obroną wyspy. W odparciu ataku skorzystaj z pomocy fortu na Isla Ballena. Po bitwie dostaniesz od de Montarala solidną nagrodę za obronę wyspy. Senior Alcade powiadomi cię też o tym, że dostał list od de Mercadala, w którym ten życzy sobie natychmiast zobaczyć się z Sharpe'em.

Przy okazji możesz się zająć dodatkowymi sprawami.

* W tawernie Granda Avilia spotkasz padre Ignacia, hiszpańskiego mnicha, który zamierza popłynąć na Scalshores, by zająć się nawracaniem piratów. Jeżeli go tam przewieziesz, zyskasz na doświadczeniu i reputacji.

Po odstawieniu mnicha na miejsce oberżysta Tommy Burkhead opowie ci, że wysiłki świętego męża nie poszły na darmo i piraci wrócili na łono Kościoła. Postanowili nawet odbudować starą świątynię. Świątynię zbudowali na Shark Island jej pierwsi mieszkańcy, Francuzi. Potrzebna im do tego stara mapa kolonii. Taką mapę najpewniej można znaleźć u któregoś z francuskich gubernatorów. Wyruszamy do Nicolasa Montferrata. Owszem, powie Jego Wysokość, że ma taką mapę, ale nie może jej oddać ot tak sobie. Gotów jest ją wymienić na jakąś osobliwość, jedną z tych, za którymi przepada. Płyniemy na Tel-Kerrat i u Galiena Braceaux kupujemy za 300 sztuk złota stary kindżał. Wracamy do Monferrata, wymieniamy kindżał na mapę i zawozimy ją Tomasowi Burkheadowi. Nagrodą za to wszystko będzie 1000 sztuk złota, 500 punktów doświadczenia, a twoja reputacja wzrośnie o 5 punktów.

* Na ulicach Isla ballena możesz spotkać pewną kobietę - Catalinę. Poprosi Sharpe'a o to, by wyjaśnił, co się

stało z jej ukochanym, Carlosem Esperanzą, który jako żołnierz wziął udział w jednej z karnych ekspedycji przeciwko piratom. Udaj się do gubernatora i spytaj o los ekspedycji, tylko nie daj mu poznać, że ciekawi cię los konkretnego żołnierza. Gubernator ci powie, że ekspedycja przepadła bez wieści gdzieś u brzegów wyspy Inachetl. Co tam właściwie zaszło, gubernator nie wie. Oberżysta Arno Manliu powie ci, że statek wiozący oddział karny zatopili przy Inachetl piraci; wielu żołnierzy dostało się do niewoli i sprzedano ich jako niewolników na targu w Scalshores. Ruszaj pod Inachetl. Jest tam piracki okręt "El Lobo" - wcześniej pływał w składzie zaginionej eskadry. Spuszczasz go na dno i wracasz do gubernatora, którego powiadamiasz o losie ekspedycji i zgarniasz 1000 sztuk złota nagrody. Następnie popłyń na Grey Sails i pogadaj z handlującym niewolnikami kupcem-niegodziwcem Rajmundo. Opowie ci o tym, jak to wszyscy Hiszpanie biorący udział w ekspedycji poszli w łyka, ale kiedy piracka krypa przepływała obok francuskiej kolonii Omory, Carlos zdołał wyskoczyć za burtę i, znaczy, uciekł, szakal jeden! Carlosa więc spotkasz na Omory. Pogadaj z nim, wróć do Cataliny i obwieść jej radosną nowinę - Carlos żyje, ma się nieźle i niezadługo do niej wróci.

* Na jednej z uliczek Isla Ballena możesz się natknąć na Angola, niejakiego Batholomew Alistaira. Pyta cię o dziewczynę o imieniu Carla. Żadnej Carli nie znasz - jest posługaczką (he, he) w miejscowej tawernie. Zajrzyj do tawerny i porozmawiawszy z nią, wspomnij jej o tym, że szuka jej niejaki Bartholomew. Dziewczyna mocno się przestraszy i przestanie - nawet - wykonywać swoje obowiązki. Zajrzyj do alkada de Montreala. Dowiesz się, że jego sekretarza, B. Alistaira, znaleziono zabitego w tajemniczych okolicznościach. Dowiedziawszy się o jego związkach z Carlą, alkad poleca nam zbadanie całej sprawy. Na ulicach miasteczka odszukaj jegomościa o imieniu Jaime Zingermann. Jest to jedyny człowiek, który nie korzystał z usług Carli. Jaime powie ci też, że Carla zajmowała się wróżeniem, co w posiadłościach hiszpańskich było źle widziane i zawsze mogło się skończyć procesem o czary i stosem. Dowiedziawszy się tego, idź do Arno Manliu i przyciśnij go do muru groźbami oskarżenia o pomoc czarownicy. Dowiesz się, gdzie udała się Carla (przy okazji możesz odeń wymusić kilka tysięcy sztuk złota za milczenie, ale stracisz nieco na reputacji). Oberżysta powie ci, że Carla odpłynęła z kapitanem Miguelem Kendą do jednej z małych kolonii hiszpańskich. Niczego więcej - w danym temacie - się odeń nie dowiesz. W tawernie El Cajmano znajdziesz bosmana "Kendy", Victora Martosa. Bosman opowie, że kobieta na pokładzie stała się przyczyną zguby kapitana, a potem uciekła, kiedy statek przepływał obok Granda Avila. Przepłyń na Granda Avila i tam, w tawernie, nareszcie spotkasz Carlę. Możesz ją oskarżyć o czary i odnalazłszy inkwizytora (naprzeciwko rezydencji alkada), oddać wiedźmę w jego ręce (co się zakończy, jak zwykle, stosem), a po powrocie do Montreala otrzymasz nagrodę. Możesz też dziewczynę puścić wolno - za co dostaniesz 5000 pkt. doświadczenia.

* Właściciel tawerny na Granda Avila, niejaki Salvadore Hernano, poprosi o pomoc w pozbyciu się przemytników, którzy przywożą jego konkurentowi tani (i bardzo kiepski) rum. Proponuje ci nagrodę 1000 sztuk złota. Sprawa jest prosta, jak cios kordelasem - wychodzisz w morze i odnalazłszy bryg "Viselle", spuszczasz go na dno albo zdobywasz abordażem. Wróć potem do Hernano i odbierz nagrodę.

* Po tym jak skończysz z Jovinionem, na ulicach Granda Avila możesz spotkać kupca, Theodore Alemeidę. Poprosi o eskortę na Costa Sinistra za 2000 sztuk złota. Jeżeli wyrazisz zgodę, to po wykonaniu zadania odszukaj go na Costa S. i odbierz obiecaną nagrodę. Jeżeli Sharpe ma już reputację Good Matey, Valdiro Garcia, właściciel składu na Costa Sinistra poprosi cię o transport 50 cetnarów czarnego drzewa do mistrza Simona Benencasa, właściciela składu na Isla Ballena. Proponuje za to 2000 sztuk złota. Załaduj drewno, odwieź je, gdzie trzeba, i wróć po zapłatę do Garcii.

Dokonawszy tych wszystkich zyskownych przedsięwzięć, wróć na Granda Avila, gdzie don Ricardo proponuje ci zdobycie angielskiej kolonii Dead Island (i oczywiście dodaje wynagrodzenie w wysokości 5000 sztuk złota). Zadanie ryzykowne... ale kto nie ryzykuje, ten w ciupie nie siedzi. Wróciwszy z chwałą do don Ricardo, otrzymujemy odeń nowe poruczenie. Masz posłać na dno dwie nowe brytyjskie jednostki liniowe, które niedawno przysłano na archipelag. Sztorm zatrzymał je na kotwicowisku nieopodal maleńkiej wysepki Itcal, gdzie Angole gorączkowo naprawiają uszkodzenia. Jeżeli te dwa okręty wejdą w skład brytyjskiej eskadry, Hiszpanie nie zdołają im niczego przeciwstawić. Oba liniowce trzeba zatopić albo zdobyć teraz, kiedy nie są w pełni sprawne.

Wykonawszy i to zadanie, wróć do de Mercadala, który tym razem powiadomi cię, że przyznano ci tytuł granda i admirała hiszpańskiej floty. Następnie wprowadza cię w tajniki dyplomacji. Francja i Anglia zawarły sojusz, którego ostrze wymierzone jest przeciwko Hiszpanii. Rozeszły się wieści, iż Żabojady szykują napaść na jakąś hiszpańską kolonię. Nie wiadomo - niestety - którą. De Mercadal żegna się z tobą, oznajmiając, że w tej chwili nie ma dla ciebie konkretnych zadań, ale gdybyś przypadkiem się dowiedział, gdzie konkretnie zamierzają uderzyć Francuzi, powinieneś go natychmiast powiadomić.

Opuść rezydencję alkada i zajrzyj do tawerny, gdzie oberżysta Salvadore Engano opowiada o tym, że korweta jego brata, kapitana Roberto Engano, niedawno zdobyła abordażem francuski bryg pocztowy, na którym znaleziono jakieś niezwykle ważne dokumenty. Korweta została silnie uszkodzona w bitwie i teraz stoi na kotwicy przy pirsie portu El Cajmano. Ruszaj tam natychmiast. Engana znajdziesz w tawernie. Dostawszy odeń przejęte dokumenty, wracaj na Granda Avila i idź do alkada. W papierach jest plan napaści na Isla Ballena. Don Ricardo martwi się tym, że Hiszpanom brak sił do obrony wyspy. Sharpe proponuje mu śmiałe rozwiązanie - trzeba uprzedzić atak i samemu uderzyć na francuskie jednostki pod wyspą Tel-Kerrat (tam wyznaczono punkt zbiorczy całej flotylli). Don Ricardo wątpi w powodzenie, ale ponieważ nie umie wymyślić nic lepszego, godzi się na plan Sharpe'a i oddaje mu do dyspozycji swój własny okręt.

Płyniesz na Tel-Kerrat i zaczynasz bój z przeważającymi siłami przeciwnika (wiem, wiem, zawsze walczyłeś z przeważającymi siłami przeciwnika, ale tym razem wróg jest naprawdę liczniejszy). Bój będzie ciężki, ale w końcu zwyciężysz. Posławszy na dno ostatni francuski okręt otrzymujesz zadanie zajęcia Isle d'Orange, potem angielskiego Highrock, a na końcu Belfleur. Po tryumfalnym powrocie do don Ricarda dowiesz się, że gdy ty dokonywałeś cudów odwagi i pomysłowości, piraci tymczasem tak się rozzuchwalili, że spokojni kupcy nie mogą już wytrzymać. Ruszaj na Shark Island i przekaż Ulssonowi ultimatum. Ulsson jest przywódcą Braci Wybrzeża i ma reputację człeka przenikliwego i dalekowzrocznego. Don Ricardo liczy na to, że pirat zrozumie sytuację i nie będzie się sprzeciwiał temu, co nieuniknione.

Pod Shark Island atakują cię piraci, którym wcale się nie uśmiecha myśl porzucenia wygodnej siedziby i opuszczenia archipelagu. Rozpraw się z nimi i przedstaw ultimatum Ulssonowi. Stary łupieżca wie doskonale, że nie ma wyboru i przystaje na żądania don Ricarda. Wracasz zwycięski i otrzymujesz ostatnie zadanie - zajęcie Tendales. Hiszpanie pragną zdobyć cały archipelag i nie ma tam miejsca dla Żłopaczy Herbaty. Zdobywszy Tendales, wróć do don Ricarda po tytuł wicekróla archipelagu.

BRACTWO WYBRZEŻA

Aby zostać piratem, trzeba ci przystąpić do Braci Wybrzeża. Do pewnego momentu możesz grać jako zwolennik Anglii, Hiszpanii lub Francji. Ale... trafiwszy na Scalshores, poznaj Olafa Ulssona, który proponuje ci wstąpienie do Bractwa Wybrzeża. Wyraź zgodę.

Na Dead Island spotykasz niejakiego Eugene'a Huckstaira, starego jubilera, który rozpozna medalion Nicholasa. Medalion ten przed wielu laty wykonał dla Malcolma Sharpe'a, słynnego pirata, który zagarnął dla siebie hiszpańską Szafirową Flotę.

Usłyszawszy te rewelacje, udaj się do Ulssona i wypytaj go o ojca. Olaf opowie ci, że, owszem, pływał kiedyś pod dowództwem Malcolma, nie ma jednak pojęcia, co się stało ze starym rekinem, ten bowiem przepadł bez wieści, gdy Ulssona zostawiono na brzegu chorego na febrę. Dodaje jednak, że o losach Malcolma być może wiedzą coś dwaj członkowie jego załogi, którym udało się zostać przy życiu. Jeden z nich, Jednonogi Berquist, od dawna nie opuszcza Grey Sails. Drugi, Mauricio Quementata, porzucił pirackie rzemiosło i obecnie prowadzi oberżę na Costa Sinistra.

Wypraw się najpierw na Grey Sails, by pogadać z Kuternogą Berquistem. Opowie ci, że Sharpe rzeczywiście zdobył Szmaragdową Fotę, a potem zakopał gdzieś skarb i przepadł bez wieści. Niczego więcej nie wie... albo udaje, że nie wie.

Mauricio Quementata odmawia udzielenia ci odpowiedzi na jakiekolwiek pytania, dopóki nie spełnisz jego polecenia i nie przewieziesz listu do Lorenzo Marqueza Avido, kupca z Grand Avila. Dostarczywszy list (aby tego dopiąć, trzeba będzie na krótko wstąpić na służbę Hiszpanii - jak tego dokonać, patrz wyżej), otrzymujesz od kupca ładunek wina dla Mauricio Quementaty. Następnie Mauricio opowie nam o ostatnim rejsie pod komendą Malcolma Sharpe'a i zaproponuje kupno połowy mapy wyspy, na której Sharpe zakopał swoje skarby. Żąda za nią 1000 sztuk złota, ale można go namówić, by ją oddał za darmo.

Wróciwszy do Ulssona, opowiedz mu o wszystkim, czego się dowiedziałeś. Olaf zaproponuje, byś o ojcu spróbował porozmawiać z D. R. Beltropem - hersztem pirackiej osady Gray Sails. Niestety, rozmowa nie na wiele się zda - Beltrop drwi w żywe oczy, a Sharpe nie może mu odpowiedzieć do słuchu, bo skończy na rei.

Wróciwszy do Ulssona, opowiadasz mu o swojej wizycie u Beltropa. Olaf wypowiada kilka głębokich myśli, a potem proponuje ci udział w pewnym przedsięwzięciu. Poślij na dno karawelę "San Miguel" należącą do kupca Julia Nederadasa. Robotę "zamówił" partner kupca. Karawelę możesz znaleźć nieopodal Grand Avilia. O wypełnieniu zadania należy powiadomić "Mądralę" Marcusa, który będzie czekał na wyspie Tel-Kerrat. Marcus zapłaci za wykonanie zadania.

Spytaj Ulssona, co zrobić z połówką mapy otrzymanej od Quementaty. Dowiesz się, że Beltrop niewątpliwie znał starego Sharpe'a i z pewnością słyszał o skarbie Malcolma S. Można by go skusić tym kawałkiem mapy, ale nie da się tego zrobić "na chama". Jeżeli młody Sharpe uda się do starego spryciarza i powie mu, że ma mapę, Beltrop po prostu wezwie swoich ludzi, młody dostanie "w ryj" i straci mapę (i dobrze, jeżeli tylko tyle). Ulsson uważa, że Beltropa trzeba wziąć sposobem. Na razie jednak jeszcze nie wiadomo, jakim.

Zatopiwszy Nederadasa i odebrawszy za to należny grosz od Marcusa, porozmawiaj z nim i dowiedz się, że Markus zawodowo zajmuje się fałszerstwami ważnych dokumentów. Zaproponuj mu podróbkę - z nie-

wielkimi zmianami - posiadanej przez ciebie mapy. Zapłać mu 2000 sztuk złota i ruszaj z fałszywą mapą do Beltropa. Możemy ją wymienić na wieści o ojcu (też nie bardzo prawdziwe). Rozmowę ze starym draniem możesz zakończyć dwojako - albo udaj, że chcesz jego przyjaźni, albo od razu mu powiedz, że zapłaci za swoje łajdactwa.

A oto kilka pobocznych wątków, jakimi się możesz zająć.

* W tawernie na Shark Island spotkasz pirata, niejakiego Jamesa Callowa. Opowie ci o indiańskim totemie, który zabrał pewnemu miejscowemu szamanowi. Posążek podobno przynosi nieszczęście. Pirat chce się go pozbyć, nie ma jednak pojęcia, jak to zrobić. Kilka razy próbował go wyrzucić, posążek jednak jakimś diabelskim sposobem zawsze doń wracał. Wedle tego, co mówił stary szaman, posążek można tylko komuś podarować. Pirat prosi Sharpe'a o pomoc - chce podarować przeklęty totem D. R. Beltropowi, z którym od dawna ma na pieńku. Zgódź się i udaj do Beltropa, by wręczyć mu posążek. Jeżeli reputacja Sharpe'a jest wyższa niż 7, stary grzyb przyjmie podarek, w przeciwnym razie przyjdzie ci wrócić do Callowa. Można też spróbować podsunąć posążek Nicholasowi de Monferratowi, gubernatorowi Isle d'Orange. Ten wariant działa bez pudła - Monferrat z radością weźmie posążek (jest miłośnikiem osobliwości). Wykonawszy polecenie, wracamy do Callowa. Jeżeli Sharpe ma reputację Good Matey, Callow przyłączy się do ciebie jako twój sojusznik, jeżeli nie, da 2000 sztuk złota, przeprosi i pójdzie precz.

* W tawernie na Shark Island spotykamy pirata o imieniu Hugh Lumbermill. Jeżeli masz hiszpański patent korsarski, wystarczy z nim pogadać, a pojawi się przed tobą szansa zajęcie okrętu wojennego. Hugh skarży się, że życie pirackie już mu się przejadło i poprosi cię o zdobycie dla niego patentu korsarza Hiszpanii. Ruszaj do G. de Mountreala i jeżeli Sharpe ma reputację Good Matey (albo lepszą), uda ma się namówić gubernatora na wydanie patentu staremu morskiemu wilkowi. Jeżeli nie masz aż tak dobrej reputacji, możesz zaproponować gubernatorowi chwyt poniżej pasa - można staremu wydać patent (dla zmyłki), zwabić na Isla Ballena, a potem capnąć go i powiesić. Wróć potem do Lumbermilla i daj mu list kaperski. Jeżeli przywieziesz mu prawdziwy list, stary opowie ci, że przy wyspie Chactcha stoi uszkodzony francuski okręt wojenny, który łatwo będzie zdobyć. Po jakimś czasie możesz zajrzeć do de Montreala i spytać, jak się sprawuje Lumbermill. Okaże się, że jest doskonałym żołnierzem. Jeżeli zwabiłeś Hugha w pułapkę, przekazawszy mu fałszywy list kaperski, wróć do de Montreala po nagrodę - 2500 sztuk złota piechotą nie chodzi.

* Po tym jak Eugene Huckstair opowie ci o Malcolmie Sharpe'ie, w tawernie na El Cajmano spotkasz przemytnika Octavio Lambrini. Dowiedziawszy się, że Nicholas jest synem Malcolma Sharpe'a, kontrabandzista proponuje pewien interes. Na Isla Ballena jest pewien kapitan straży celnej, Arcadio la Damba. Jest wyjątkową świnią, bo nie bierze łapówek, skutkiem czego przemytnicy na Isla Ballena nie mają wstępu. Octavio chciałby, żebyś mu pomógł pozbyć się natręta i gotów jest zapłacić za przysługę 3000 sztuk złota. Zgodziwszy się na te warunki, popłyń na Isla Ballena i w tawernie porozmawiaj z Arcadio la Damba. Masz teraz dwie możliwości - podłożyć mu świnię (jak chciał Lambrini) albo dogadać się z kapitanem i ożenić z nierogacizną Octavia L. (za co dostaniesz 2000 sztuk złota). Jeśli zechcesz zabić kapitana, pomyszkuj na wodach wokół Isla Ballena i natknąwszy się na bryg la Damby, spuść go na dno, a potem wróć do Octavia po zapłatę. Jeżeli zechcesz się dogadać z celnikiem, po rozmowie z nim samym koniecznie odwiedź Octavia i oznajmij mu, że teraz może bezpiecznie płynąć na Isla B. I oczywiście stary przemytnik wpadnie w pułapkę. Nie musisz brać w tym udziału, dlatego od razu możesz się udać na Isla Ballena i w tawernie odebrać judaszowe srebrniki od kapitana. Co prawda, jeżeli wydamy Octavia władzom, pod El Cajmano będą na nas czekali jego synowie.

Następnie udaj się na Gray Sails, gdzie w tawernie spotkasz Anne Forge - ta opowie ci historię swojego pełnego nieszczęść życia. Dziewczyna przyszła na świat w angielskiej arystokratycznej rodzinie. Jej ojciec był przyjacielem Beltropa, który, jak się okazuje, kiedyś nosił tytuł barona. Beltrop wdał się w spisek przeciwko Koronie i zapragnął wciągnąć doń ojca Anny. Ten odmówił i zaczął przekonywać Beltropa o niegodziwości spiskowców. Beltrop jednak obstawał przy swoich przekonaniach - i stary Forge, kierując się lojalnością wobec króla, wydał Beltropa. Beltrop został zesłany do kolonii.

Przed pięciu laty wrócił do Anglii na czele pirackiej floty, zdobył i spalił majątek ojca Anny, nie zostawiając przy życiu nikogo oprócz niej samej. Annę zabrał na swój okręt i trzymał przy sobie, dopiero przed rokiem pozwalając jej opuścić piracką rezydencję. Brat Anny, który był oficerem angielskiej marynarki wojennej, usiłował ją odnaleźć i podczas tych poszukiwań natknął się w tawernie na Dead Island na jednego z popleczników Beltropa. Sprzeczka, kłótnia... i pirat zdradziecko zabił oficera, zaczaiwszy się na niego w mrocznej uliczce. Potem łotr wrócił do swego herszta, by się pochwalić podłym czynem, na dowód przynosząc skrwawioną głowę młodego Forge'a.

Podczas tej rozmowy dowiesz się, że Beltrop ma swoją połowę mapy Malcolma. Proponujesz dziewczynie, że ukarzesz zabójcę jej brata, jeżeli ona wykradnie dla ciebie połówkę mapy. Mordercą brata Anny jest pirat o imieniu Juan "Cocodrillo Sangre", który w poszukiwaniu łupu krąży wokół francuskiej kolonii Isle d'Orange. Wybierz się tam i zatop jego okręt, "Aspirare". Nie wdawaj się w bój z okrętem francuskim, tylko wróć do Anny. Dowiedziawszy się, że morderca jej brata nie żyje, Anna odda ci kawałek mapy. Na pytanie, co zamierza robić dalej, dziewczyna odpowie, że wetknie Beltropowi nóż w brzuch. Obiecaj, że zrobisz to za nią, a potem po nią wrócisz - w przeciwnym razie rzeczywiście spróbuje zabić Beltropa i zginie sama.

Odszukawszy kuternogę Berquista, dowiesz się, że niektórym piratom wcale nie podoba się sposób, w jaki Beltrop sprawuje władzę nad Bractwem na Grey Sails. Berquist opowiada Nicholasowi prawdziwą historię śmierci starego Sharpe'a, który został zdradziecko zabity przez Beltropa.

Po otrzymaniu mapy wybierz się na wyspę Telltak przypominającą z kształtu głowę byka. Wejście do pieczary, w której Malcolm ukrył swoje skarby, mieści się akurat pomiędzy "rogami". Razem ze skarbem znajdujesz dziennik Malcolma, w którym ojciec wykłada swoje sekretne marzenie - stary Sharpe chciał stworzyć na wyspach samodzielne i niezależne państwo.

Tymczasem oszukany Beltrop dyszy zemstą i krąży wokół wyspy na swoim liniowcu "Gorgona". Jeżeli nie poślesz go na dno pod Telltak, przyczepi się do ciebie i - tak czy kwak - będziesz się z nim musiał zmierzyć przy Grey Sails. Posławszy starego diabłu na uciechę, wróć do Ulssona, który ci powie, że po śmierci Beltropa o wiele trudniej jest bronić Scalshores - a jak na złość, Anglia, Francja i Hiszpania, nie wiedzieć czemu, zapragnęły wywiesić swoje flagi nad wyspą. Wygląda na to, że trzeba ją będzie zostawić swemu losowi. Ale... idea ojca spodobała się Nicholasowi i młodzik namawia starego pirata do ogłoszenie archipelagu wolną republiką. Olaf w końcu się zgadza, ale od razu zastrzega, że na początek trzeba pozbyć się zagrożenia ze strony kolonialnych państw, zaczynając od Francji, która zbiera już flotyllę gotową do zajęcia pirackich wysp. Ulsson proponuje ci też nowy okręt.

W tawernie na wyspie Isle d'Orange spotkasz francuskiego oficera, który nawalił się już jak stodoła, ale nadal pije. Francuz po pijaku wygada się, że królewski superintendent, Aimeri d'Aurillac, wybiera się na inspekcję fortu na wyspie Omory. D'Aurillac jest odpowiedzialny za karną ekspedycję na Scalshores. Trzeba ci się za nim wybrać na Omory, by z nim pogadać. Superintendenta można po prostu kupić - zgodzi się sabotować skup amunicji. Zagrożenie ze strony Francji, przynajmniej na razie, zostało odsunięte, o czym powiadamiasz Ulssona po powrocie na Scalshores. Teraz jednak na twoje wyspy szykują się Angole.

Wróć na Highrock i pogadaj z oberżystą. Opowie ci o tym, że na wyspę niedawno przywieziono nową partię więźniów. W tej samej tawernie możesz pogadać z Jeremym Mac Mellonem. Zachwycony ideą założenia na archipelagu nowej republiki, Mac Mellon obiecuje znaleźć sposób na zatrzymanie szykującej się ekspedycji.

Wróć do Ulssona i oznajmij mu, że znalazłeś nowego sojusznika wśród Żłopaczy Herbaty. Olaf też ma dla ciebie nowiny - na Gray Sails pojawił się nowy przywódca piratów, Felipe Rzeźnik. Stary wyga radzi, by pogadać z Felipe'em, co też uczyń niezwłocznie. Opowiedz Felipe'owi o swoim pomyśle nowego państwa. Idea przemawia do rzeźnika, który jednak cię uprzedza o nowej groźbie - na Scalshores idą trzy hiszpańskie okręty liniowe. Trzeba je przechwycić, zanim wejdą w szkodę. Rzeźnik proponuje Sharpe'owi swoją pomoc w walce z Hiszpanami. Po zwycięskiej walce pójdzie za tobą choćby do piekła.

Skończywszy z trzema liniowcami (powinieneś postarać się wziąć choćby jeden abordażem), ruszasz w odwiedziny do Mac Mellona. Dowiadujesz się odeń, że na Highrock wszystko gotowe do buntu - a jedyne, czego mu trzeba, to pieniądze na zakup broni dla powstańców. Potrzebuje gównianej sumy - chodzi o wszystkiego 3000 sztuk złota. Kiedy mu je dasz, dowiesz się jeszcze, że pod Dead Island stoją na kotwicy trzy nowe angielskie okręty. Powinieneś się nimi zająć, bo swoimi działami rozstrzelają wszelkie nadzieje buntowników - a jak wysadzą na Highrock desant piechoty morskiej, to "wsio pofuckajetsia".

No to... żagle w górę i ruszamy na Dead Island. Zamieniwszy angielską eskadrę na stos luźno pływających (i niedużych!) deszczułek, wróć do Ulssona. Stary udziela ci pochwały przed frontem własnym i wyznaje ze wstydliwym rumieńcem na twarzy, *że życie pirata już mu się* znudziło (w istocie, głupio jest skakać na pokłady wrogich okrętów, przytrzymując jedną dłonią sztuczną szczękę) i postanowił, opuściwszy archipelag, wrócić do Europy. Kupiwszy gdzieś tam jakąś tawernę, resztę życia spędzi hodując róże i regularnie puszczając bąki. I... mianuje cię hersztem piratów na Scalshores. Oby go kolka sparła!

Pożegnaj się z Ulssonem, obiecując przy okazji odwiedzić starego w jego tawernie - a sam udaj się do tawerny na Shark Island. Spotykasz tam Francisa Doollarsa, który przekazuje ci wiadomość od Mac Mellona. Nieprzewidziane okoliczności nie pozwalają wzniecić buntu na Highrock. Hiszpanie zbierają flotę pod Isla Ballena i zamierzają zaatakować Highrock, a każdemu zaraza milsza niż hiszpańska niewola. Trzeba ci zniszczyć hiszpańską flotę - i za jednym zamachem zająć Isla Ballena.

Dokonawszy tego zbożnego dzieła (zagrabiwszy to i owo i podpaliwszy co nieco), wróć na Gray Sails. Berquist przekazuje Sharpe'owi drugi list od Mac Mellona. Przepłyń na Highrock, pogadaj z Mellonem, potem ruszaj, by zająć Granda Avida, a na koniec Isle d'Orange. Na Isle d'Orange namawiasz gubernatora, by przyłączył się do zwycięskich buntowników i świętujesz zwycięstwo!

EGM

producent: CD Projekt

platforma: PC

Arthur's Knights

Rycerze Króla Artura

Rycerze Króla Artura to gra frapująca - choć musisz wiedzieć (o czym lojalnie z góry uprzedzamy), że grając w nią, niejeden raz zazgrzytasz zębami. Doradzamy jednak cierpliwość, bo program dostarczy ci wielu emocji. Warto w nią zagrać - choćby po to, by się dowiedzieć ciekawych rzeczy o Anglii epoki arturiańskiej. Na początku będziesz mógł wybrać jedną z dwóch historii o Bradwenie. My zaczęliśmy od pogańskiej.

Uwaga! Choć gra została spolszczona, nie ma łatwego interfejsu, a ponieważ powodzenie rozgrywki zależeć będzie niejednokrotnie od właściwie poprowadzonego dialogu, będziemy te dialogi streszczać, żebyś wiedział, czy dobrze się spisałeś i czy wypytałeś o wszystko, o co należało rozmówcę zagadnąć (najlepiej wracaj do niego po chwili i próbuj go zagadać jeszcze raz). Nikt ci za to łba nie ukręci. Oczywiście, aby porozmawiać z kimkolwiek, Bradwen musi poczekać, aż ikona rozmówcy pojawi się na dole ekranu... i koniecznie stanąć pyskiem do rozmówcy! I jeszcze jedno - jeśli każemy ci gdziekolwiek wejść, to znaczy, że możesz tam wejść. Drzwi zazwyczaj się otwierają, dopiero gdy staniesz w odpowiednim miejscu, więc nie pękaj, tylko próbuj do skutku. Trudno, nie my programowaliśmy tę grę. Piękne zaś jest w niej to, że nie musisz się zwijać jak w ukropie, do nikogo nie trzeba strzelać i niczego nie musisz robić w tempie Strusia Pędziwiatra (och, ileż bym dał za to, by zobaczyć, jak Kojot choć raz mu wpie...!). Graj spokojnie... i podziwiaj pomysłowość grafików z Cryo.

Poganin (Czerwona Księga)

Pojedź do dworu Lucjusza i zabij Saksona sterczącego przed dworem, a potem wziąwszy jego topór, zabij tego, który czyha wewnątrz. Przeszukaj dwór. Znajdziesz pod murem z prawej (gdy Bradwen stanie pyskiem do dworu) żelazny łom, potem przejdź pod lewe skrzydło i za pomocą łomu odsuń drewnianą belkę (wyraźnie się różni kolorem od pozostałych i przypomina wielką, o kwadratowym przekroju trumnę). Belka zasłania wejście do piwnicy, gdzie znajdziesz Lucjusza. Wróć do Uffington i odszukaj Cadfannana. Potem odszukaj swego giermka, Korwina (poszukiwania Korwina zacznij od pogadania z Gwen w domu Czerwonego Smoka, a potem zajrzyj do kowala, który przekuje ci na nowo złamany miecz i powie, że Korwin się utrąbił i pewnie odsypia pijaństwo w stajni). Wejdź do stajni i pogadaj z Korwinem - weź oden list królewski do biskupa. Przejedź na Wzgórze Świętego Jerzego i odszukaj Noweliusza. Z jego odmową wróć do Cadfannana. Król każe ci złożyć ofiarę starym bogom w Lesie Ardeńskim (wbrew pozorom, nie chodzi o las w Belgii, tylko starą knieję, którą jeszcze Rzymianie poświęcili bogini łowów). Wypytaj go, gdzie szukać tego lasu, bo sam tam nie trafisz. Lokalizacja lasu powinna się pojawić w "pamięci" twego konia (?). Potem zajrzyj do Gwen, która pragnie złożyć ofiarę za duszę swej siostry i chce, byś ją zaniósł wróżkom. No dobrze. Jedź do Lasu Arden.

Znajdź samotnie stojący pionowy głaz i złóż pod nim szkatułę Cadfannana, potem odszukaj jezioro, obejrzyj stojące na brzegu posągi i po kamiennym, podwodnym moście przejdź na środek i na kamiennym stole złóż skrzyneczkę od Gwen. Wróć do zamku.

W zamku jest pochyło, bo Cadfannana złożyła jakaś tajemnicza choroba. Morganor daje ci zlecenie: masz odszukać Merlina i przywieźć od niego lecznicze zioła. Wygląda na to, że Gwen jest obcykana w sprawach tajemnych, pójdź więc do niej i spytaj, jak - u licha - znaleźć Merlina. Dostaniesz od niej tajemniczy kamień i wskazówki, co z nim zrobić. A więc znów się udaj do Ardenu. Stań pomiędzy kwiatami i użyj kamienia z imieniem Merlina. Wypytaj Merlina o zioła, a odeśle cię do odpowiedniej wróżki. Wróżka - jak to wróżka - zada ci pytanie. Zignoruj radę Czerwonego (oni lubią rozwiązania siłowe, które prowadzą donikąd) i wybierz kamień będący wizerunkiem życia. Wróć do wróżki i oddaj jej kamień zamiast odpowiedzi. Dostaniesz czerwone ziele (dużo coś w tej grze czerwieni!). W bramie zamku - jak wuj na weselu - sterczy Pikt. Wytłumacz mu, że masz zioła dla króla i wejdź. Przede wszystkim udaj się do zamku (che, che!) i porozmawiaj z Morganorem. Drań się spiknął z Piktami! No, nie ma co, zobacz, co z Gwen i twoim synkiem. W domu ich nie ma. Został tylko kamień z imieniem Merlina. Niech będzie - ruszaj do Ardenu. Pogadaj z wróżką i udaj się nad jezioro, gdzie znajdziesz trzy perły. Wróć do Lebvelli i oddaj jej perły - dowiesz się w zamian, że kamienia Merlina należy szukać wśród kwiatów. Użyj kamienia Merlina. Stary czarodziej powie Bradwenowi, że Gwen się schroniła u biskupa Noweliusza w Magovenium. Ruszaj więc do Magovenium.

Quest 2

Pogadaj ze strażnikiem, a potem ze stojącym nieopodal Lucjuszem. Następnie zajmij się odszukaniem zielarza Korneliusza, znajdziesz go przed domkiem z bramą w kształcie łuku. Korneliusz da ci swój krzyż, dzięki któremu będziesz mógł wejść do amfiteatru. Pokaż krzyż strażnikowi i wejdź. Niestety, wszystkim strasznie odbiło i słuchają jakiegoś stukniętego Anachorety. Pogadawszy z mieszkańcami, dowiesz się, że jeden z mieszczuchów słyszał okrzyki Noweliusza dochodzące z głębi amfiteatru. Podejdź do drzwi naprzeciwko klasztoru. Zamknięte. Przed kuźnią znajdziesz szczypce. Wróć do ognistej studni (tam, gdzie spod popękanej posadzki zionie ogień i zielona para, Bradwen zauważy, że wisi tam jakiś klucz. Sięgnij po niego szczypcami. Z kluczem podejdź do tajemniczych drzwi i otwórz je. Schodzisz do katakumb.

W katakumbach znajdziesz jeszcze jeden klucz, za jego pomocą otwórz drzwi obok schodów i uwolnij biskupa. Noweliusz opowie ci, że tajemniczy Anachoreta to w istocie zła czarownica, która zdążyła już zamordować Gwen. Zwłoki Gwen leżą w drewnianej komórce. Noweliusz powie ci, że - być może - broń przeciwko złej czarownicy znajdziesz u Merlina w Lesie Ardeńskim. Bradwen dyszy zemstą. Wyjdź z amfiteatru.

Przed amfiteatrem spotkasz Klaudiusza, który cię ostrzeże, że w Lesie Ardeńskim grasują Piktowie. A tam! Jazda do Ardenu. Piktowie będą usiłowali zrobić Bradwenowi Duże Kuku z Małym Hałasem, ale nasz chłoptaś sobie poradzi.

Porozmawiaj z Merlinem. Dowiesz się, że przeciwko wiedźmie Zimy skuteczny jest jedynie puchar morza, który Atrebatom świsnął kiedyś olbrzym Galwich. Udaj się więc do Czarnej Skały. Bardzo to nieprzyjemnie wyglądające miejsce, ale nie bądź rura i nie pękaj. Podejdź do olbrzyma i pogadaj z nim przyjaźnie. Nigdy nie próbuj bez potrzeby walczyć z kimś, kto ma stopę o dwa numery większą od futerału na kontrabas! Olbrzym wyjaśni, że puchar ma wróżka Nael. Wróć do Merlina, który ci powie, że zamierzał przywołać Nael, nie ma jednak potrzebnej do tego soli. Wróć do Magovenium i pogadaj ze sterczącym przed amfiteatrem Klaudiuszem. Oczywiście ma przy sobie sól. Wróć do Merlina i daj mu sól. Merlin zabierze cię do kromlechu, przy którym przywoła wróżkę. Pomów z Nael, a potem obejdź wzgórze dookoła i pozdrów jej siostry - tak jak cię o to prosiła. Otrzymawszy od niej puchar, wróć z nim do Magovenium.

Pogadaj z Anachoretą, który zlekceważy Bradwena i jego krytyczne uwagi skwituje głupim śmiechem. Wypytaj o szczegóły mieszczucha stojącego przed podwyższeniem, a potem odszukaj ostatniego biczownika (stoi na końcu pomostu, na który możesz dotrzeć po pochylni znajdującej się naprzeciwko wejścia) i poproś go o Święty Bicz. Wejdź na podwyższenie, przemów do Anachorety i użyj bicza. Po tym budującym widowisku raz jeszcze przemów do Anachorety i użyj pucharu Nael. Czarownica zostanie zdemaskowana i ulotni się do Avalonu. Udaj się tam za nią.

Quest 3

Uwaga wstępna. Avalon to swego rodzaju labirynt, ale zwróć uwagę na to, że przy wejściu na każdą ścieżkę sterczy jakiś zwierz, który w ogóle się stamtąd nie rusza. Zapamiętaj, gdzie które bydlę stoi, a jeszcze lepiej - postaraj się nakreślić mapę.

Ruszaj naprzód i weź błękitny klejnot (kamień księżycowy, który zobaczysz na lewo). Potem podnieś drugi, obok olbrzyma. I spróbuj przejść przez most. Olbrzym (Gleiwich, skądinąd ci już znany) strzeże mostu na rozkaz Zimy. Nie walcz z nim, tylko odejdź dalej i odszukaj białe kwiecie. Zbierz z niego pyłek (ulubiony pokarm wróżek). Podszedłszy nad wodę, zwróć uwagę na kiepsko wyglądającego pstrąga. Daj mu pyłku, a zamieni się we wróżkę. W tej krainie nic nie jest tym, czym się wydaje. Wróżka zamieni Korwina w muchomor. Nic w tej sprawie nie możesz zrobić, więc wypytaj wróżkę, o co się da, a potem podejdź do kępy kwie-

cia, zbierz pyłek jeszcze raz, przejdź na polanę na prawo od wejścia, gdzie jest klatka (pusta), jabłoń i kruk. Nie tykaj jabłek, tylko posyp kruka pyłkiem. Odleci, zostawiając trzeci księżycowy kamień. Wróć do wróżki i daj jej wszystkie trzy zebrane kamienie. Wróżka odleci, zostawiając ci na glazie (nieopodal wejścia do Avalonu) fiolkę z nektarem deszczu. Weź fiolkę, przejdź do jabłoni Morgany i wypiwszy zawartość fiolki, zerwij jabłko, z którym przejdź do olbrzyma. Daj mu jabłko, a olbrzym się zmieni w niegroźnego dzika. Przejdź przez most do kamiennego kręgu.

Porozmawiaj z czarodziejką i wypytaj ją o wszystko, o co się da. Odszukaj jedną z siostrzanych wróżek - w zamian za pyłek da ci klejnot. Klejnot posłuży ci do usunięcia ściany ognia. Wróć do wróżki i pogadaj z nią, wyjawiając wszelkie niegodziwości, jakich dopuściła się Zima. Otrzymasz poradę - odszukaj wróżkę wody. No to jazda, szukaj jej.

Pogalopowawszy sobie dziarsko i konno, spotkaj się z wróżką wody i opowiedz o wszystkich podłościach, jakich dopuściła się Zima. Wróżka ofiaruje ci puchar (nie tykaj go, bo marnie skończysz!). Przejdź na jedną z pomniejszych wysepek, gdzie znajdziesz róg, którym wezwiesz posłańca Morgany. To spotkany już przez ciebie kruk. Ptaszysko powie Bradwenowi, że od Zimy mocniejsza jest Wiosna i że musisz znaleźć jej trzy puchary. No, niech i tak będzie. Na sąsiedniej wysepce znajdziesz trzy puchary. Weź je, wróć na wyspę główną i jeden puchar daj wróżce. Zamieni się w kwiat, zerwij go i wróć do kamiennego kręgu. Drugi puchar daj wróżce, która wręczyła ci ognisty klejnot. I zerwij kwiat, w jaki się zamieniła. Wróć na polankę nieopodal wejścia do Avalonu, gdzie od pierwszej wróżki dostałeś deszczowy nektar. Daj i tej wróżce puchar, a zamieni się w trzeci kwiat. Z trzema kwiatami wróć na polanę, gdzie w kamiennym kręgu tkwi Zima. Dotknij jednym z kwiatów każdego z trzech lodowych kryształów, a Zima zostanie pozbawiona swej mocy. Bradwen (dziwnie spokojnym głosem) wypyta Zimę o losy swojego synka, a potem się wkurzy i zamieniony w wilka zagryzie wiedźmę. Dobrze jej tak, ale... trzeba jeszcze coś zrobić z Morganorem. Działania podejmuje Korwin, któremu wróżka przywraca ludzką postać.

Korwin (Mikry)

Pogadaj z Wróżką Znad Wody, która powie ci o przemienieniu Bradwena. Korwin spotyka Bradwena (ogromnego wilka) w kamiennym kręgu. Przemów do wilka (koniecznie!). Potem niech Korwin odszuka wróżkę nieba (rezyduje na szczycie wysokiej, kamiennej wieży). Po rozmowie z wróżką (każ Korwinowi ją zapytać o wilka) przejdź i weź cztery kamienie (jest to dość oczywisty zaciach gry, bo nie pojawiają się nazwy kamieni, weź więc wszystkie cztery). Wróć z kamieniami do Bradwena i użyj na nim kamienia motyla). Pojawi się zamieniona w motyla Gwen, która podbechta Bradwena do zemsty na Morganorze. Bradwen odzyskuje ludzką postać... a jest bardzo wkurzony.

Wracasz do animacji Bradwena

Odszukaj Niebiańską Wróżkę (to ta w wieży) i wypytaj ją o wszystko, co się da. Nie przyjmuj propozycji Morgany. Potem zajmij się badaniem Avalonu - otworzyły się nowe przejścia. Odszukaj drzewo, w którym siedzi uwięziony Gawain. Pogadaj z nim i wypytaj o wszystko, a potem raz jeszcze odszukaj Niebiańską i spytaj ją o tajemnicze drzewo i króla Artura. Wróżka zada ci zagadkę - jej rozwiązaniem jest kamień przedstawiający robaczka świętojańskiego. Weź ten kamień i wróć z nim do Gawaina, a potem stań mniej więcej w połowie prawego podejścia (od nagrobka) i zwróciwszy się do drzewianej dłoni, użyj kamienia (stań dokładnie w tym miejscu, bo inaczej Bradwen tylko idiotycznie wzruszy ramionami). Przyjmij rycerskie pasowanie (drobniutka dygresja: wyobraź sobie leżące przed jakimś królem bezgłowe zwłoki, na które się gapi lekko oszołomiony i trzymający zakrwawiony miecz król, a mistrz ceremonii dyskretnie wtrąca z boku: "Wasza Królewska Mość! To... eee... miało być płazem i... eee... po ramieniu!").

Niestety - o dziwo?! - nie możesz wyjechać z Avalonu. Ki diabeł? Przejdź do wróżki Nieba. Dowiesz się od niej, że Morgana nakazała swoim trzem rycerzom - wilkowi, dzikowi i krukowi - dopilnowanie, by Bradwen nie opuścił Avalonu. Pod żadnym pozorem nie tykaj naszyjnika, który ofiaruje ci wróżka. Zajmij się odszukaniem wszystkich Rycerzy. Dzika spotkasz na polance przy kamiennym kręgu, wilka obok mostu, gdzie jeszcze niedawno rozpierał się olbrzym, a kruka na małej wysepce (przejdziesz na nią przez wysepkę Wody - to zresztą niedawny posłaniec Morgany). Podejdź do każdego zwierzęcia, obejrzyj je sobie, a gdy zamieni się w rycerza i wyzwie cię do walki, nie przyjmuj pojedynku, tylko się - na razie - wycofaj. Wróć do Niebiańskiej Wróżki (na kamienną wieżę) i wypytaj ją o to, czym można pokonać wilka, dzika i kruka. Potem pozbieraj wszystko, co znajdziesz na bocznych platformach (podejrzewam, że ci, co spolszczyli grę, dali tu plamę - bo dopóki nie weźmiesz przedmiotu, nie dowiesz się, co wziąłeś), i obładowany niczym szerpa wróć do miejsca, gdzie spotkałeś rycerzy (kolejność rzezi dowolna). Dzika postrasz głodem, wilka złotem (czort wie, czemu akurat tym? Gotów jestem dać sobie uciąć łeb przy samych pośladkach, że jest to burak, jaki wypuścili ci, co robili lokalizację gry), a kruka wiatrem (co akurat jest logiczne). I luźno, niczym prosię na zakręcie, udaj się do Kornwalii.

Quest 4

Porozmawiaj z Cymerillem i stań z nim do walki. Niestety, jak byś nie próbował, wychodzi remis. Wróć i skręć do wioski. W wiosce porozmawiaj z Lady Clelią, siostrą Cymerilla. Zagadnięta o brata odpowie ci, że mogłaby wyjaśnić tajemnicę jego odporności, ale nie wie, czy jesteś tego godzien... i poprosi o przysługę. Idź do kowala, weź od niego wiązkę drewna i zanieś je starej, ziębniętej kobiecie. Wróć do Lady Clelii, która ci wyjaśni, że przyjazna jej bratu czarodziejka zaczarowała go tak, iż żaden kuty przez człeka oręż nie może go skrzywdzić. Pójdź raz jeszcze do kowala i spytaj o broń, która nie była przez niego kuta, a potem poproś pasterza o jego laskę. Wróć do Cymerilla i przyłóż mu pasterską lagą. Z żelaznym glejtem Cymerilla udaj się do zamku.

Pokazawszy wartownikowi glejt Cymerilla, przejdź do sali tronowej i pogadaj z królem Markiem. Rozmowa oczywiście skończy się kolejną misją. Z pieczęcią króla wróć ku wzgórzom, pokaż ją wartownikom i wejdź na niebezpieczny teren. Porozmawiaj z przywódcą Saksonów, Anglemarem, ale z nim nie zaczynaj, tylko stuliwszy uszy, idź dalej na poszukiwanie ogra. Zamiast ogra znajdziesz Wróżkę Ognia, Fydię. Da ci ona ognisty miecz, którym możesz pokonać Anglemara. No to do dzieła. Przy cielsku Anglemara znajdziesz żelazny klucz. Wróć z nim do Fydii i otwórz kraciaste wrota.

Obejrzyj sterczące obeliski - w każdym tkwi jakiś czerep. Wróć do Fydii i wypytaj ją o siedzibę ogra. Potem wróć do obozu Saksonów i zbadaj totem. Są na nim jakieś znaki. Wypytaj o te znaki Fydię. Dowiesz się, jakie imiona nosiły ofiary ogra. Wróć do kamieni i przemów do każdego czerepu, zwracając się doń właściwym imieniem (porównaj runy). Dowiesz się czegoś o przekleństwie geas (przetłumaczonym przez nieudolnych lokalizatorów {bo tłumaczami ich nazwać nie mogę} jako gessa). Wróż do wioski i porozmawiaj z kowalem. Wypytaj go o geas, a otrzymasz odeń stary topór. Niestety, znaczenia słów drab nie zna. Zna je stara kobieta, ale niczego ci nie powie, dopóki znów nie dostarczysz jej drewna - wiesz, kto je ma, prawda? Dowiedziawszy się od kobiety pełnej treści klątwy, jaką związano ogra, przejdź do Lady Clelii i też ją wypytaj o geas. Okaże się, że Cymerill, który nie przejmuje się tak za bardzo sprawami wiary, również zna treść geas i może ci pomóc. Udaj się do siedziby ogra - po drodze natkniesz się na Cymerilla. Wypytaj go o znaczenie słów. Ha! Teraz już wiesz, co zrobić ogrowi! Przeniesiony do siedziby ogra wróć do wróżki Fydii i spytaj ją, czemu, u czorta, ogra nie ma w jego sanktuarium. Pewnie siedzi w swej jaskini, gdzie odwiedzał go niekiedy Anglemar. Miał on mapę. Wróć do obozu Saksów i poszukaj mapy (znajdziesz ją wetkniętą w pal totemu).

O mapie porozmawiaj z Cymerillem, który powie ci, że kiedyś nakreślił ją Rzymianin Gladiusz. Ale Gladiusza już dawno temu gdzieś wcięło. Ow-



szem... ale skąd rzymską mapę miał Sas, sprzymierzeniec ogra. Może... Tak! Nie szukaj Gladiusza wśród żywych. Gladiusz to jeden spośród czerepów z trzech monolitów. Pogadaj z nim, a zada ci zagadkę, której rozwiązaniem będzie chmura. Kiedy odsłoni się otwór jaskini, wejdź, zabij ogra toporem i weź jego łeb. Z krwawym trofeum udaj się do króla Marka, pokaż ogrzy łeb wartownikowi, a potem wejdź dalej i otwórz bramę sali tronowej (trzeba stanąć z prawej jej strony). Pokaż głowę Tuglyda Markowi i możesz odtańczyć taniec tryumfu. Misja zakończona.

Quest 5

Nie zaglądaj do obozu Atrebatów, bo marnie skończysz. Udaj się do obozu króla Marka, bo tam możesz spotkać sir Gawaina, który się za tobą wstawi (jest w końcu, było nie było, sponsorem Bradwena). Pogadaj z Cymerillem, a potem udaj się na poszukiwanie giermka sir Gawaina, który to giermek jest w obozie króla Artura. Giermek zapytany o sir Gawaina powie, że siedzi u jakiejś d... damy, i opisze ci jej herb. Pojedź do obozu króla Marka i przyjrzyj się jednemu z namiotów, przed którym tkwi hoża dziewoja. Podejdź znów do Cymerilla i spytaj go o herb z jednorożcem i lwem. Dowiesz się, że to herb Lady Yvaine. No dobra. Wróć do obozu K.A. i powiedz giermkowi, że wiesz, kto jest przyjaciółką Gawaina. Giermek da ci broszę, za okazaniem której dziewica (?) sprzed namiotu przywiedzie Gawaina, ten z kolei powie ci, żebyś udał się do zamku Artura. Kurczę! Nie jestem pewien, czy nie łatwiej byłoby się dostać do Prezydenta Wszystkich Polaków.

Wejdź do zamku Artura. Nie walcz z Morganorem. Przedstaw Arturowi swoją suplikę. Merlina gdzieś wcięło i masz go poszukać w Lesie Ardeńskim.

Teraz uważaj. Jeżeli przy błądzenie po Ardenie nie trafi cię szlag, to znaczy, że jesteś człekiem anielskiej zgoła cierpliwości. Zapamiętaj, że kluczową lokacją Lasu Ardeńskiego jest drzewo Merlina. Na tę lokację jest kilka wejść (na jej obrzeżach) i często będziesz musiał przez nią przechodzić. Najlepiej zrób mapkę. Zauważ też, że obok każdego wyjścia z polany Merlina siedzi zawsze jedno i to samo zwierzę. Zapamiętaj, dokąd prowadzą wyjścia i ścieżki, przy których siedzą rozmaite zwierzęta.

Zacznij od odszukania głazu ze znakiem Merlina (nie jest zbyt wysoki). Obejrzyj go, a głaz zbolałym głosem wystęka, że chce pić. Udaj się do Czarnej Skały (to tam, gdzie siedział olbrzym strzegący pucharu Nael. Zaraz na lewo od wejścia znajdziesz czerwonawy puchar (a właściwie płaską prawie czarę). Teraz udaj się do źródła Riannon (to tam, gdzie jest ogromny kromlech w kształcie stołu i dwa końskie kamienne łby). Na lewo od wejścia jest niewielkie źródło. Napełnij puchar i wróć z nim do głazu Merlina. Polej głaz wodą, a kamień zamieni się w motyla. Wróć na polanę Merlina i weź trochę barwnych kwiatów. Odszukaj motyla na polance Ibvelli (w głębi lasu, nieopodal wozu) - wyjście od drzewa Merlina, na prawo od wilka. Motyl siedzi na płaskim kamiennym stole. Daj mu kwiaty, a zamieni się w wiewiórkę. Nie wkurzaj się, tylko wróć na polanę Merlina i opuściwszy ją przez wyjście obok stojącego jelenia, odszukaj polanę, gdzie w głębi są kopce zamknięte głazami, a przy samym wejściu jest krzak leszczyny, który obsiadły wiewiórki. Kaź Bradwenowi zebrać garść orzechów i wróć na polankę Ibvelli (obok wilka). Daj wiewiórce orzechy, a zamieni się w sokoła. Nareszcie (Merlin w dawnej mowie znaczył "sokół"). Daj sokołowi ziarno otrzymane od króla Artura. No... a nie można tak było od razu? Pogadaj z Merlinem i spytaj go, jak pomóc wróżce Fydii. Ha! Ma ona trzy siostry, z których jedną możesz spotkać w Camelocie. Udaj się do Camelotu.

Dalsze postępowanie przez jakiś czas będzie oczywiste. Odszukaj w Camelocie kowala (od bramy wejściowej na lewo) i spytaj go o wróżkę ognia, Fholę. Porozmawiaj z Fholą i pokaż jej kosmyk włosów Fydii. Fhola zabierze cię do Avalonu, gdzie spotkasz Fiachrę. Opowiedz jej o losie Fydii i powołaj się na Fholę. Obie wróżki przeniosą cię do Czarnej Skały w Ardenie, gdzie spotkasz trzecią wróżkę, Ferdię. Przekonaj ją o potrzebie działania i wezwij Fiachrę. Po przeniesieniu do Kornwalii porozmawiaj z Fydią, a potem podejdź do czerwonawej skały za kręgiem kolumn i wezwij kolejno Ferdię, Fholę i Fiachrę. Fydia zostanie uwolniona.

A Bradwen trafi do Avalonu

Ruszaj na poszukiwanie Merlina. Nie trzeba się zresztą wysilać, sterczy przed swoim drzewem. Pogadaj z czarodziejem o rytuale, dowiesz się, gdzie znaleźć trzy części Miecza Trzech Płomieni. Przejdź do Czarnej Skały (jeżeli wszystko zrobiłeś prawidłowo, to zobaczysz animację "znikania" jednego z kryształów blokujących Bradwenowi drogę. Udaj się do Czarnej Skały i weź trzy części miecza - jedna (jelec) jest w kręgu Galwicha, druga (rękojeść) między dwiema skałkami, trzecia (głownia) jest obok mostu nad ognistą fosą.

Weź wszystko i wróć do Merlina. Merlin ci powie, że musisz odnowić pakt wróżek z mieczem. Masz mianowicie stanąć pośrodku świętych kamieni i wezwać wróżki, poczynając od najmłodszej. Nigdy byś się nie domyślił, że wybrane miejsce to kępa kolorowych kwiatów - zrób ze trzy kroki i użyj Miecza Trzech Płomieni, a potem wezwij kolejno Fholę, Ferdię i Fiachrę. Ale... zaraz potem musisz odnaleźć krąg czerwonych kamieni.



Jest to dość trudne, ale wykonalne. Kiedy już tam trafisz, każ Bradwenowi stanąć pośrodku i użyć Miecza Trzech Płomieni. Kiedy pojawi się jakiś Pikt, Bradwen sam go załatwi. Przeszukaj ciało Pikta i weź pochwę miecza. Zaraz potem przytelepie się tam Gawain, który oskarży Bradwena o kradzież Escalibura. Nie walcz z nim, tylko oddaj mu pochwę miecza znalezioną przy Pikcie. Weź pieczęć króla Artura i zajmij się oczyszczaniem dobrego imienia Bradwena. Ruszaj ku wyjściu z polany, gdzie natkniesz się na wróżkę (czort wie jaką, ale to już nieważne). Pomów z nią, a potem, dowiedziawszy się o niecnych czynach Przemieńca-Doppelgangera, udaj się do drzewa Merlina i przynieś wróżce kwiaty.

Wróżka przekształci je w magiczny pyłek. Teraz udaj się do Czarnej Skały i przede wszystkim otwórz Bradwenowi drogę - używając Pyłku, którym "rozpylisz" skałę blokującą przejście. Potem wejdź i przeszedłszy most, wezwij Ferdię, która skutecznie niczym rakieta Stinger zniszczy kryształowe drzwi. Wewnątrz napotkasz Doppelgangera. Porozmawiaj z nim, a gdy przyjdzie do walki, wezwij Fiachrę. Potem weź grudkę gliny (to wszystko, co zostało po Doppelgangerze) i zabierz Escalibur (jest oparty o ścianę nieco na prawo). Wracaj teraz do Camelotu - lokacja Camelotu pojawi się, gdy tylko wsiądziesz na konia.

W Camelocie udaj się prosto do zamku króla Artura, pokazując wartownikom pieczęć Artura przejdź przez bramy, potem oddaj królowi jego miecz, wyjaśnij podstępne działania Morganora, opowiedz o Doppelgangerze i spisku Morganora, a na koniec daj Merlinowi grudkę gliny... Rozmowę z królem przeprowadź w trzech rzutach - daj mu miecz, odejdź, wróć do tyrana, wyjaśnij mu rolę Doppelgangera, odejdź, wróć do tyrana, opowiedz o roli Morganora w całej intrydze i dopiero potem podejdź do Merlina i daj mu glinę - inaczej może ci się to nie udać i utkniesz niczym małe guano w dużej przerębli. Z Morganorem Bradwen rozprawi się sam...

Animacja walki byłaby godna Oskara, gdyby takowego przyznawano w dziedzinie gier komputerowych.

I to byłoby na tyle...

Chrześcijanin (Biała Księga)

Po obejrzeniu sekwencji o powrocie Bradwena spotkaj się z Morganorem (to ten pyszałek na pomoście), a potem odszukaj Anachoretę, który ci opowie o chrześcijańskim pojęciu honoru. Następnie odszukaj wodza Elada, który wyzwie Bradwena do walki. Oczywiście nasz rycerz pokona go bez trudu (walki toczone są jak sekwencje filmowe), a potem wróć do Uffington i pokaż miecz Elada Morganorowi. Zostaniesz wpuszczony do zamku. Odszukaj największą chałupę (bez urazy, ale rezydencja króla przypomina nieco chatę Boryny z Lipców) i wszedłszy do środka, porozmawiaj z królem (to, że Cadfannan jest ojcem Bradwena, nie ma akurat znaczenia, bo Bradwen to bastard, czyli syn z - jakby to powiedzieli niektórzy politycy - związku pozamałżeńskiego). Król poleca ci odszukanie arcybiskupa Noweliusza i zaproponowanie mu przymierza. Wyjdź i odszukaj chatę z drzwiami ozdobionymi wizerunkiem czerwonego smoka (nie jestem pewien, czy gra należy do poprawnych politycznie). Wejdź i porozmawiaj z Gwen (małżonka Bradwena), a potem weź szkatułkę, którą zostawił jej król. Wyjdź. Przed drzwiami chaty czeka giermek Bradwena, Korwin Mikry. Giermek będzie odtąd towarzyszył naszemu bohaterowi i komentował niekiedy sukcesy pryncypała. Opuść Uffington i udaj się na Wzgórze Świętego Jerzego. Znajdziesz tam biskupa Noweliusza. Daj mu szkatułkę i wróć do zamku. Niestety, przed bramą zatrzymuje cię Morganor, który powiadamia Bradwena o tajemniczej chorobie starego króla i wysyła w poszukiwaniu pomocy. Ponownie się udaj na Wzgórze Św. Jerzego.

Na Wzgórzu Świętego Jerzego spotkasz biskupa Noweliusza. Przekaż mu szkatułkę od króla i wróć do Uffington. Niestety... Króla złożyła jakaś tajemnicza choroba. Morganor poleca ci, byś znalazł kogoś, kto udzieli monarsze pomocy. Cóż... może świątobliwy biskup ma wśród swej trzódki kogoś, kto zna się na lekach? Udaj się na wzgórze i pogadaj z biskupem. Owszem, jeden z jego mnichów, niejaki Korneliusz, to człek biegły w leczeniu i niejednego pacjenta już pogrzebał. Weź od biskupa pieczęć i ruszaj do Magovenium (nie próbuj znaleźć drogi do Magovenium, dosiadłszy konia, wybierz po prostu Magovenium z menu Lokacje).

W Magovenium odszukaj amfiteatr, gdzie osiedlili się wszyscy mieszkańcy, a w bramie okaż pieczęć biskupa - wartownik cię przepuści. Połaź po amfiteatrze i znajdź bukłak z winem, a także topór (obok kramu kowala). Wejdź do klasztoru (za kramem kowala) i pogadaj z mnichem Armeniuszem. Daj mu wina i weź jedną z wiszących na ścianie szynek. Dowiesz się, że uczony Korneliusz gdzieś sobie poszedł. Wyjdź i odszukaj chłopca o imieniu Nai. Daj mu kawał szynki, a dowiesz się od niego, że Korneliusz poszedł do katakumb. Wróć do Armeniusza i zażądaj klucza od katakumb. Z kluczem w łapie wejdź do katakumb - wejście jest naprzeciwko wejścia do klasztoru, na tym samym poziomie, za popękaną posadzką, spod której bucha ogień i zielonkawy dym. Wejdź do katakumb i uwolnij Korneliusza (jeśli stajesz przed jakimiś zamkniętymi drzwiami, a niedawno znalazłeś niezły topór, to łatwo się domyślić, co masz

zrobić). Korneliusz daje ci zioła dla króla i przepis na ich podanie. Opuszczając Magovenium, spotkasz znów szalonego Anachoretę. No dobra... wracaj do Uffington.

Na wałach przechadzają się Piktowie! Wejdź i przejdź do chaty króla. No tak, można się było tego spodziewać. Morganor zdradził swoje plemię. Ale co z Gwen i dzieckiem? Odszukaj chatę czerwonego smoka i znajdź w niej list Gwen. Ruszaj za żoną do Magovenium.

Quest 2

Okazuje się, że miasto oblegają Saksonowie i do amfiteatru nie da się wejść. Nie zaczynaj walki z saksońskim wodzem, bo na razie jesteś na niego za cienki i padniesz ofiarą wymuszonej dekapitacji. Przejdź w lewo i okrążywszy amfiteatr, odszukaj boczną furtę w potężnej wieży. "Na odrzwiach bramy się ten napis czyta, o treści memu duchowi wiadomej...", Dante. Przeczytaj pismo przybite do drzwi. Wróć do miasta i w domku za bramą z łukiem, za dziedzińczykiem, na którym zieleni się jakieś drzewo (A tu zima! I borsuki już śpią!), odszukaj Armeniusza. Mnich urżnął się niemal w trupa. Pogadaj z nim i pokaż mu biskupią pieczęć. Ta przywróci Armeniuszowi pamięć i Bradwen dostanie od niego klucz do bocznej furty.

Wróć do wieży z furtą i otwórz drzwi. Przejdź na górę, po schodkach obok wartownika. W korytarzu obejrzyj sobie wszystkie nisze, w których zobaczysz obrazy przedstawiające niezwykłe czyny niejakiego Józefa z Arymatei, który przywiózł do Brytanii kielich z krwią Ukrzyżowanego (ów kielich to późniejszy Święty Graal). Obejrzyj wszystkie freski - jest ich kilka. Potem odszukaj biskupa Noweliusza i wypytaj o Gwen. Dziewczyna została uwięziona wraz z tłumem na dziedzińcu amfiteatru. Niestety, furta do miasta jest zamknięta, bo zbuntowany tłum grozi, że mnichom zrobi się kęsim.

Wróć do Noweliusza i wypytaj go o czyny świętego Jerzego. Przejdź do kaplicy - na tym samym poziomie - i pomódl się przed ołtarzem. Wiara Bradwena zostaje nagrodzona tarczą świętego Jerzego. Wyjdź na zewnątrz (przez furtę w wieży), potem odszukaj wodza Saksonów i stań z nim do walki, zdając się nie na miecz, alę na tarczę (kliknij ją kursorem). Po spektakularnym zwycięstwie naszego championa Saksonowie biorą tyłki w troki i opuszczają miasto. Czas zająć się poszukiwaniem żony.

Wróć do Noweliusza, a potem przejdź do amfiteatru i porozmawiaj z mieszkańcami. W Magovenium znów się pojawił stuknięty Anachoreta. W poszukiwaniu Gwen zejdź do katakumb i obejrzyj fresk. Znajdź też laleczkę synka Bradwena. Wróć do Noweliusza i wypytaj go o drzewo wiedzy, a potem podejdź do ściany i weź wiszący na niej krucyfiks. Wróć do domu, gdzie na dziedzińcu rosło zielone drzewo - Bradwen domyśla się, że to właśnie jest drzewo z legendy o świętym Józefie. Pomódl się przed drzewem z krucyfiksem w dłoni - na drzewie wyrośnie jabłko. Wróć z tym jabłkiem do katakumb i użyj go do otwarcia fresku. Wejdź do celi i porozmawiaj z Gwen. Dowiesz się, że tajemniczy Anachoreta to w istocie zła czarodziejka Zimy, która porwała Bradwenowego synka. Z Gwen, niestety, zaraz potem nastąpi koniec. Zbadawszy celę, udaj się do biskupa i pogadaj z nim o czarownicy. Jego Eminencja poleci ci rozmowę z niejakim Dionicusem, specjalistą od czarów i czarowników. Dionicus siedzi w celi na tym samym poziomie. Opowie ci o proroctwie świętego Józefa. Ha! Wyjdź z klasztoru (przez boczną bramę) i pogadawszy z tkwiącym tam berbeciem (niewinne dziecię!), daj mu zabawkę w zamian za nóż. Potem przejdź do drzewa wiadomości, gdzie zostawiony przez ciebie niedawno krucyfiks cudownym sposobem wrósł w pień. Nóż dzieciaka odcina krucyfiks. Wróć z krucyfiksem do amfiteatru i wszedłszy na środkowy pomost, z którego Anachoreta obrzuca wszystko i wszystkich klątwami, użyj krucyfiksu. Zdemaskowana czarownica wyraża się o Bradwenie brzydko i wrogo, po czym znika. Odszukaj biskupa Noweliusza i o wszystkim mu opowiedz. Dostaniesz od niego mapę Avalonu wykonaną przez Dionicusa. Obejrzyj mapę i opuść miasto, zaczynając...

Quest 3

W Avalonie zapamiętuj zwierzęta tkwiące przy ścieżkach. Nie ruszają się z miejsca, stanowiąc element identyfiki... indetyfika... itednyfi... no, taki, którym możesz coś oznakować.

Przybywszy do Avalonu, odszukaj giermka Lancelota i dowiedz się od niego o losie jego pana. Nie ma co, kiepsko z nim nad wyraz. Odszukaj miecz Lancelota (zła czarodziejka wrzuciła go do wody) i z mieczem ruszaj na olbrzyma (cofamy zastrzeżenie o walce z olbrzymami - nie masz innego wyjścia!). Potnij go na dzwonka i obszukaj cielsko - znajdziesz przy nim klucze, otworzysz nimi klatkę giermka i oddasz mu miecz. Potem udaj się dalej przez migotliwy most. Porozmawiaj z czarodziejką, a potem, nie ruszając Lancelota (walka z rycerzem zamienionym w kamień nie ma sensu), odszukaj polankę



ze skrzydlatą wróżką (zechce ci podłożyć świnię, ale ocali cię giermek), którą potem wypytaj o czarodziejkę Zimy. Dowiesz się, że może ci pomóc Kael, królowa wróżek. No dobra... Odszukaj siedzibę Kael i pogadaj z jej rycerzem (nie walcz z nim!), który urządzi ci coś w rodzaju testu IQ. Rozwiązaniem będą ropucha, pszenica i kolor brązowy. Odszukaj Kael i opowiedz jej o wszystkim - dostaniesz od niej pył, który pomoże ci w walce z czarodziejką Zimy. Wróć do kamiennego kręgu i posyp Zimę proszkiem. Zima się zmyje. Trzeba ją odszukać.

Znajdziesz ją, kierując się śmiechem wróżek. Została uwięziona w drzewie. Podejdź do drzewa, okrążając je z lewej - nie podchodź do czarodziejki z prawej, bo drzewo nieźle ci przywali - co prawda niczym poważniejszym niż siniakami to nie grozi. Wróć na brzeg wyspy i pogadaj z kolejną wróżką. Dowiesz się, że drzewo to prastara i mocno złośliwa istota, na którą - może! - mają lekarstwo jej przyjaciółki z wieży wiatrów. No dobrze, odszukaj tę wieżę i pogadaj z pierwszą (na dole), a potem drugą (na szczycie schodów) wróżką. Druga zada ci zagadkę (nie próbuj używać siły, co ci podsunie czerwony demon!). Rozwiązaniem zagadki jest - oczywiście! - sen. Weź kamień snu i wróć z nim do drzewa. Podejdź tym razem z prawej, a gdy drzewo cię palnie, użyj kamienia snu. Potem pogadaj ze złą czarodziejką, dowiedz się od niej wszystkiego (za całym spiskiem kryje się - jak zdążyłeś się już chyba domyślić - twój świński braciszek Morganor), a potem popatrz, jak Bradwen wymierza Zimie sprawiedliwość. I dobrze jej tak! Niestety, Bradwen, zwiedziony okrucieństwem świata, popada w głęboką depresję - i do roboty przystępuje jego giermek.

Korwin

Przede wszystkim trzeba ci znaleźć Bradwena, który tkwi - jak kołek - nieopodal drzewa. Odnalazłszy Bradwena, wróć do wróżki (tej, która zamieniła Korwina w grzyb) i wypytaj ją o wszystko, o co się da. Dowiesz się, że musisz odnaleźć Gwen, zamienioną w motyla. Następuje dość uciążliwy fragment gry, podczas którego Korwin przemierza Avalon i usiłuje wydobyć jakieś sensowne informacje od wróżek. Gadaj z każdym motylem, z którym się da pogadać (jeden jest przy Wieży Wiatrów, drugi na polanie, niedaleko miejsca, gdzie Bradwen zaciukał olbrzyma, trzeci - potrzebna Korwinowi Gwen - też gdzieś niedaleko wejścia do Avalonu). Pogadawszy z Gwen (motyl wskoczy Korwinowi do torby - jak bum cyk, cyk!, nie kłamię!), wróć do Bradwena i wypuść motyla. Motyl-Gwen powie Bradwenowi kilka pocieszających wieści (na tamtym świecie nie jest źle i takie tam dyrdymały), nakaże mu zemstę na Morganorze. Haaaa! "Zemsta, zemsta, zemsta na wroga! Z Bogiem, a choćby mimo Boga!"

Bradwen strikes back!

Przede wszystkim idź do drzewa, które więziło Zimę. Po czarownicy została złota obręcz - tork. Weź tork i udaj się z nim do miejsca, gdzie przed otwartą klatką został giermek Lancelota. Lancelot pomógłby ci w poskromieniu Morganora, ale teraz tkwi w kamieniu i niewiele z niego pożytku. Dowiesz się też, że tork należał do królowej, która go dała Lancelotowi. No dobrze. Wróć do Wieży Wiatrów. Pogadaj z wróżką i wypytaj ją o wszystko, a szczególnie o tork. Będziesz musiał odpowiedzieć wróżce na pytania - podobnie jak przedtem - odpowiedź na pierwsze brzmi miłość, na drugie królowa. Weź od wróżki kamień królowej i wróć do Lancelota. Przy Lancelocie posłuż się złotym torkiem i kamieniem królowej, co natychmiast wybawi rycerza z czaru. Nie zwracaj uwagi na to, co mówią obaj bohaterowie - realizatorom polskiej wersji coś się pozajączkowało. Lancelot obarcza Bradwena kolejną misją - ma się udać do Kornwalii.

Quest 4

Zacznij od pogadania z Cymerillem, który - oczywiście! - nie zechce Bradwena przepuścić. Zaproponuje, byś udowodnił swoje męstwo. No, dobra. Przeszukawszy okoliczne lasy (doradzamy kreślenie mapki - przy wejściu na każdy leśny dukt stoi jakieś zwierzę), znajdź polankę, na której leży jakiś ranny biedak, a potem zabierz leżący przy nim zardzewiały róg i odszukawszy miejsce w lesie, gdzie na innej polance stoi chata i dwa okrąglaki (Stogi? Nie. Z późniejszego rozwoju akcji wynika, że jest to smolarnia - czyli miejsce, gdzie się wypalało węgiel drzewny), zadmij w róg, zabij ogrzego syna, co wylezie z chaty, i zdejmij z niego naszyjnik - dowód męstwa. Cymerill uzna cię za godnego stawienia się przed królem Markiem.

Udaj się do wioski i okaż kapłanowi przed kościołem róg myśliwego Niusa. Obejrzyj także figurkę św. Ofelii za kościołem. Wypytaj o nią księdza, potem pogadaj z jegomościem pod klatką z gołębiami - dowiesz się, że śpiew gołębi ploszy ogry. Wróć do księdza i wypytaj go o gołębie. Dostaniesz odeń jednego ptaka. Na wszelki wypadek raz jeszcze wypytaj o gołębie jegomościa przy klatce i udaj się w las - nieopodal czarnego wilczyska. Na następnym ekranie uważaj, przekradnij się skrajem lasu w prawo (przy górnej krawędzi ekranu! Nie schodź na dół, bo zatłuką cię dwaj synowie Tudglyda. Jest to jedyny fragment gry, w którym powinieneś uważać. Jednemu dałeś radę, dwu nie podołasz?). Obok dziwacznej wioski z totemem przejdź dalej. Na leśnej polanie natkniesz się na damę i pilnującego ją rycerza. Pogadaj z rycerzem i damą. Dowiesz się o św. Ofelii, która ma uwolnić Kornwalię od ogra Tudglyda...

przy sprzyjających warunkach. I (wedle tego, co mówi rycerz) jej szczątki leżą za kratą. Czarna krata jest, niestety, zamknięta i potrzebny ci klucz. Wróć zatem do ogrzej wioski i obejrzyj totem. Bingo! Masz klucz... i Tudglyda na karku. Porozmawiaj z nim spokojnie, nie czas na spory z kimś, kto nos wyciera płachtą wielkości obrusa, jakim można by nakryć okrągły stół. Wypytaj Tudglyda (jakbym miał takie imię, to sam bym się pochlastał!) o św. Ofelię.

Na razie zostaw ogra w spokoju. Następna część gry będzie mocno wyczerpująca i sporo się nabiegasz.

Wróć z kluczem na polankę, gdzie tkwią dama i rycerz. Otworzywszy (masz klucz!) kratę w głębi, wypytaj czaszki tkwiące w obeliskach, która z nich jest świętą Ofelią. Wszystkie trzy przyznają się do tego zaszczytnego tytułu. Wróć do damy i spytaj ją, co - u licha! - jest grane. Umarli kłamią i jedynie wobec pucharu morza mówią prawdę. Puchar zaś ma Cymerill. Wróć na skrzyżowanie, gdzie raz go już spotkałeś. Niestety, nie możesz go pokonać. Wróć do damy - dowiesz się, że Cymerilla nie da się pokonać tam, gdzie rosną drzewa. O, w pysk! Wróć do Cymerilla - Bradwen sam mu zaproponuje walkę na polanie u smolarza (to te dziwaczne "stogi", gdzie pokonałeś ogrzego syna). Są to w rzeczy samej sągi, gdzie się wypala węgiel drzewny. Cymerill daje ciała - i puchar morza przechodzi na własność Bradwena. Wróć z pucharem do obelisków z trzema czaszkami.

Poddane przesłuchaniu trzeciego stopnia czaszki pękają. Św. Ofelia wyjawia, że pragnie, by jej kości spoczęły w poświęconej ziemi. Wróć z jej szczątkami do wioski. Za kościołem jest posążek świętej Ofelii. Złóż przy nim kości świętej, a pojawią się hostia i wino. Zabierz cymelia i wróć na polanę z trzema obeliskami. Tudglyd się pojawi, kiedy będziesz ją opuszczał, zniechęcony jego nieobecnością. Nie walcz z nim, tylko daj mu hostię i wino, co nawróci drabą, który spokornieje i da ci naszyjnik damy. Okaż damie naszyjnik - a ta wyśle cię do króla Marka, który zjechał do Camelotu. Misja zakończona. Wracasz do Camelotu.

Quest 5

W Camelocie nikt jakoś nie chce uznać zasług Bradwena i musi się pałętać niczym zbity pies, dopóki przed wejściem do obozu króla Artura (na prawo od wartowni) nie zauważy, wśród innych wbitych tu chorągwi, sztandaru sir Lancelota. No, ten ci jest przecie jego przyjacielem. Wypytaj wartownika o sir Lancelota, dowiesz się, że Artur wysłał go z misją do jednego z obozów. Podpowiemy, że trzeba ci zajrzeć do obozu sir Sagramore'a, dowódcy ostatnich stacjonujących jeszcze w Brytanii rzymskich jednostek. Usłyszawszy imię Lancelota, wartownik cię przepuści, a tkwiący wewnątrz niczym wbity w ziemię kołek Lancelot da ci monetę, po okazaniu której będziesz mógł wejść do Camelotu.

W Camelocie spotkasz znajomego świętego męża, biskupa Noweliusza. Gdy opowiesz mu o znajomej damie (Lusinii, czy jakoś tak), wyjaśni, że możesz ją uwolnić tylko z pomocą Boga. No... dobrze. W Camelocie są dwa krzyże. Jeden bliżej, ale ten jest nowszy i niewiele przy nim wskórasz. Spotkany przed kościółkiem biedak wyjaśni Bradwenowi, że Bóg nie przybył tylko do bogaczy i że Artur źle uczynił, wznosząc nowy krzyż. Cóż... poszukaj drugiego, starszego krzyża - jest w głębi. Kiedy przed nim staniesz i zmusisz Bradwena (spacją) do działania, wyciągnie miecz i usłyszy dziwaczną przepowiednię, na ziemi zaś znajdzie koronę. (Podczas całej tej gry odniosłem wrażenie, że rozmaite bóstwa znacznie bardziej są skłonne do współpracy w warunkach konkurencji - jakie niewątpliwie istniały wtedy w Brytanii. Nie sposób się lenić, kiedy trzeba zabiegać o wyznawców.)

Wuj Noweliusz wyjaśni zaraz Bradwenowi, że musi się udać do Magovenium.

W Magovenium odszukaj Dionicusa (drzwi za kuźnią - wewnątrz zaś po schodkach na górę). Obejrzyj sobie wszystkie freski we wnękach, wysłuchaj nabożnie komentarzy Bradwena i wejdź do celi Dionicusa. Pogadaj ze świątobliwym i dowiedz się o rozmaitych sprawach - między innymi o koronie Salomona. Zejdź na amfiteatr i odszukaj błazna, z którego wszyscy się nabijają, potem daj mu koronę króla Salomona i weź odeń koronę cierniową. Zejdź do katakumb - wejście naprzeciwko drzwi do klasztoru - i podszedłszy do fresku z drzewem, użyj na nim cierniowej korony błazna. Odsłoni się wejście do szatańskich katakumb. I dobrze, ale nie za bardzo, bo na razie zostaniesz tu uwięziony. Obejrzyj wszystko, co się da. Osobliwie wieżę z cierni. Weź jeden z cierni i spal go na palenisku przed zwierciadłem nie dającym odbicia (Och ty, Małysz!). Znalazłszy się przed obliczem księcia



kłamstw, pamiętaj przede wszystkim o tym, że jest on księciem kłamstw. Wypytaj go o wszystko, a potem, gdy da ci kielich, podejdź do białego ołtarzyka i skorzystaj zeń (nie tykaj czarnej tarczy!). Zbierz do kielicha łzy św. Epony, a potem wylej je z kielicha na wieżę z cierni.

Wieża zniknie - zamiast niej pojawi się jedna fioletowa róża. Przejdź z różą na grobowiec nieznanego rycerza i połóż ją na nim. Zrobiony w konia książę ciemności obieca, że sprawa jeszcze nie jest skończona, i stwierdzi, że nadal zostajesz jego więźniem. Poproś o pomoc św. Eponę, a zostaniesz cudownie przeniesiony na Wzgórze Św. Jerzego. Pomódl się przed jego krzyżem, a potem wyciągnij z ziemi Miecz Prawdy. Ruszaj do Kornwalii na rozprawę z Czarnym Rycerzem. Daj mu do wiwatu - od jego ducha, wdzięcznego za uwolnienie z okowów, otrzymasz róg. Podejdź do damy i oznajmij jej, że jest wolna. A potem wróć do Camelotu. Niestety... witają cię tu nad wyraz wrogo.

Nie dowiesz się niczego, dopóki znów nie przejdziesz na prawo od wartownika i nie zauważysz, że brak proporca Lancelota. Zapytaj wartownika o Lancelota, a dowiesz się, że go nie ma w obozie. Teraz uważaj - nastąpi dość nużący fragment gry, w którym będziesz musiał biegać jak idiota po całym obozowisku, od Sasa, do Lasa. Sterczący przed obozem Kornwalii Cymerill powie ci, że Lancelot podpadł Arturowi, oskarżony o porwanie Guinevry. Świadkiem zdrady był podobno Rzymianin, sir Sagramor. Nie bardzo wiadomo, czemu doniósł do króla (bo - szczerze mówiąc - guano go to obchodziło), ale trudno, stało się. Przed zabraniem się do zgłaszania roszczeń, trzeba przynajmniej wyjaśnić aferę z Guinevrą i Lancelotem. No, to jazda do obozu Rzymian. Sagramor udał się na pertraktacje do obozu Sasów. Sasi Bradwena nie lubią - w końcu zaciukał im wodza - ale, jak i Hiszpanie, "męstwo cenić umieją" i gdy wyjaśni, że chce się zobaczyć z Rzymianinem, wpuszczą go do obozu.

Sagramor opowie, że osobiście widział, jak Lancelot porywa królową i uwozi ją do Lasu Ardeńskiego. Bradwen każe mu przysiąc na Miecz Prawdy, co też Rzymianin uczyni z ochotą. Tajemnicza sprawa... No... to skieruj Bradwena do Lasu Ardeńskiego.

W lesie zacznij od poszukania Lancelota, który, jak wiadomo, był Lancelotem z Jeziora. I rzeczywiście, nad jeziorem znajdziesz lekko ogłupiałego rycerza, który - na Miecz Prawdy! - przysięgnie, że w czasie, w którym miał popełnić gwałt, smacznie sobie spał w namiocie. I pokaże magiczną ołowianą płytę, która ów sen nań sprowadziła. Weź płytę - leży za Lancelotem - i wróć na polanę do drzewa Merlina. Tam za pomocą owej płyty usuń obie magiczne przeszkody blokujące ci drogę.

Pobiegaj po lesie (znajdziesz w nim Czarną Skałę - na razie nic tu nie zrobisz - i polanę, na której jest wóz (Korwin szumnie nazywa go rydwanem, ale łże albo przesadza... jak to Korwin). O wóz oparta jest czarna tarcza. Weź tarczę i wróć do jeziora, tam pokaż tarczę Lancelotowi. Przypomni sobie, że widział taką u pewnego rycerza z Magovenium. Ha! Śmierdzi to na milę robotą złego, a w Magovenium Bradwen ma dobrego znajomego. Niech Bradwen wraca do Magovenium i zszedłszy do katakumb, zadmie w róg na grobie Magnoviusa (czy jak się tam zwał zarozumiały gwałtownik). Magnowius wyjaśni Bradwenowi, że jego młodszy brat został Doppelgangerem. Uwięziony ponownie przez czarta w katakumbach Bradwen niech wezwie na pomoc świętą Eponę... i zostanie przeniesiony do klasztoru. Łatwo się domyślić, że teraz trzeba pogadać ze specem od czarów, czyli bratem Dionicusem. Pokaż mu czarną tarczę, ołowianą tablicę i wypytaj o Doppelgangera. Dowiesz się, że aby drania załatwić, musisz mieć trzy tablice. Jedną już masz, dwie inne znajdziesz tam, gdzie jest brat Morganora... czyli w Camelocie.

Udaj się zatem do Camelotu

W Camelocie zajrzyj tam, gdzie cię dotąd nie wpuszczano - to znaczy do obozu Morganora, strzeżonego przez Piktów (przy wejściu użyj ołowianej tablicy albo czarnej tarczy - sam już nie pamiętam), potem zajrzyj do obozu króla Marka i do obozu Sasów (za każdym razem stosuj ten sam chwyt przy wejściu). Porozmawiaj z Morganorem o Doppelgangerze, a dowiesz się, że go ukrył u Czarnej Skały w Lesie Ardeńskim. I oczywiście zawiązał spisek, by obalić króla Artura. Odwiedź króla Marka i wodza Sasów - obaj mają po jednej tablicy, a Marek na dokładkę (czego się dowiesz od tępego Sasa) pamięta słowa otwierające Skałę. Dowiedziawszy się wszystkiego i otrzymawszy ołowiane tablice, ruszaj do Lasu Ardeńskiego, gdzie Rzymianie niegdyś oddawali cześć driadom.

Od razu wal do Czarnej Skały. Podszedłszy do mostu nad lawą, przejdź i użyj słowa mocy. Gdy otworzy się wnętrze skały, podejdź do Doppelgangera, a potem wymuś na nim wyznanie za pomocą Miecza Prawdy. Na koniec użyj tablic (przedtem na wszelki wypadek zapisz grę), kładąc je pod kamieniami pierwszym, drugim i czwartym (pierwszy jest najbliżej wejścia, a pozostałe licz od niego w kierunku wskazówek zegara). Załatwiwszy Doppelgangera, podejdź do róży, daj jej medalion Lady Lutycji (czy jakkolwiek tam się nazywa) weź różę i wracaj do Camelotu.

W Camelocie udaj się do zamku Artura, przy bramie powołaj się na Lancelota, a potem - ważne! - daj żebrakowi monetę, jaką kiedyś otrzymałeś od Lancelota. Usłyszysz radę (niezłą!). Wszedłszy do sali okrągłego stołu, daj Arturowi różę... i to już wszystko. Obejrzyj dramatyczną animację. Zakończenie różni się nieco od poprzedniego... ale niewiele.

El General Magnifico

producent: Fragile Bits/Coda
platforma: PC



The Ward

Zanim zaczniesz grę, powinieneś zdecydować się na któryś z dostępnych poziomów trudności, co jest dość ważne. Wybierając poziom Easy, dostajesz możliwość pominięcia wszystkich trudniejszych, a zarazem ważniejszych zagadek logicznych. Gdy dojdzie do takiej sytuacji, ukaże ci się ramka z pytaniem, czy chcesz tę zagadkę pominąć. Wybór należy do ciebie. Takiego wyboru nie będziesz miał, gdy zdecydujesz się na poziom Normal, choć nawet i tutaj będziesz mógł skorzystać z podpowiedzi.

Część I: The Moonbase

Gra rozpoczyna się tuż po ataku obcych na księżyc. Obudzisz się z lekka zakręcony i zdezorientowany. Najpierw podejdź do skrzynki po prawej i weź z niej śrubokręt. Następnie podejdź do ciała obcego leżącego na łóżku po lewej stronie pomieszczenia. Za pomocą śrubokręta dostań się do jego kieszeni (pocket) pod identyfikatorem, w której znajdziesz kartę. Jeśli chcesz, podejdź do ekranu na lewej ścianie, aby zapoznać się z planem bazy, a potem wyjdź na korytarz przez rozwalone drzwi. W korytarzu leżą zwłoki ufoków. Koło pierwszych zwłok, przy głowie leży karta dostępu (access card), weź ją i cofnij się, bowiem naszyjnik, który masz na szyi, ogranicza twoje ruchy. Użyj zatem karty dostępu na slocie po lewej stronie ekranu i wyjdź znowu na korytarz. Pochyl się nad pierwszym trupem, ma na palcu pierścień, ale, niestety, nawet za pomocą śrubokręta nie da się go zdjąć. Weź zatem leżącą obok broń i podejdź do drugich zwłok leżących na podłodze. Ten kosmita ma na sobie oznaki walki, o czym świadczy podziurawiony uniform oraz dziura w plecach. Zabierz mu niebieski pierścień i przejdź do pomieszczenia po prawej (pomiędzy jednymi a drugimi zwłokami).

Dostaniesz się do środka za pomocą karty dostępu (access card). Rozejrzyj się po tym pomieszczeniu, podchodząc do dziwnych maszynek u dołu ekranu po prawej, a potem przyjrzyj się monitorom przy drzwiach, którymi wszedłeś. Nieco po lewej znajdziesz slot. Włóż kartę znalezioną przy zwłokach obcego (some card), co sprawi, że jeden z ekranów uruchomi się; klikając go, spowodujesz, iż sensor zsunie się w dół. Kliknij ponownie, aby z sensora wysunęły się ostrza, zabierz jedno z nich i cofnij się na korytarz. Za pomocą ostrza pozbaw pierwszego z leżących obcych pierścienia. Przejdź obok drugich drzwi i z wnęki wyjmij próbkę krwi, po czym przejdź do sąsiedniego pomieszczenia, w którym stoi mikroskop, a na stole znajduje się jakaś dziwna materia. Podejdź do mikroskopu i obejrzyj pod nim próbkę krwi, a raczej coś, co przypomina krew, lecz ma dziwny kolor. Później obejrzyj sobie materię leżącą na stole. W czasie tej czynności mikroskop sam się wyłączy i będziesz mógł wziąć jego część ze sobą. Problem w tym, że w tym momencie zgaśnie również światło i wszystko otoczy nieprzenikniona ciemność. Po chwili pomieszczenie rozświetli czerwone światło awaryjne oraz otworzą się boczne drzwi. Zbliż się do stołu, podnieś żywą tkankę i obejrzyj ją, zanim odłożysz ją z powrotem. Wyjdź przez boczne drzwi na korytarz, na którym toczy się walka. Pociski laserowe latają gęsto, ale musisz przedostać się na drugą stronę korytarza. Aby dostać się do pomieszczenia za drzwiami, powinieneś ulokować w odpowiednich miejscach konsoli pierścienie. Najpierw oświetl konsolę za pomocą szkła od mikroskopu i weź się za wtykanie pierścieni.

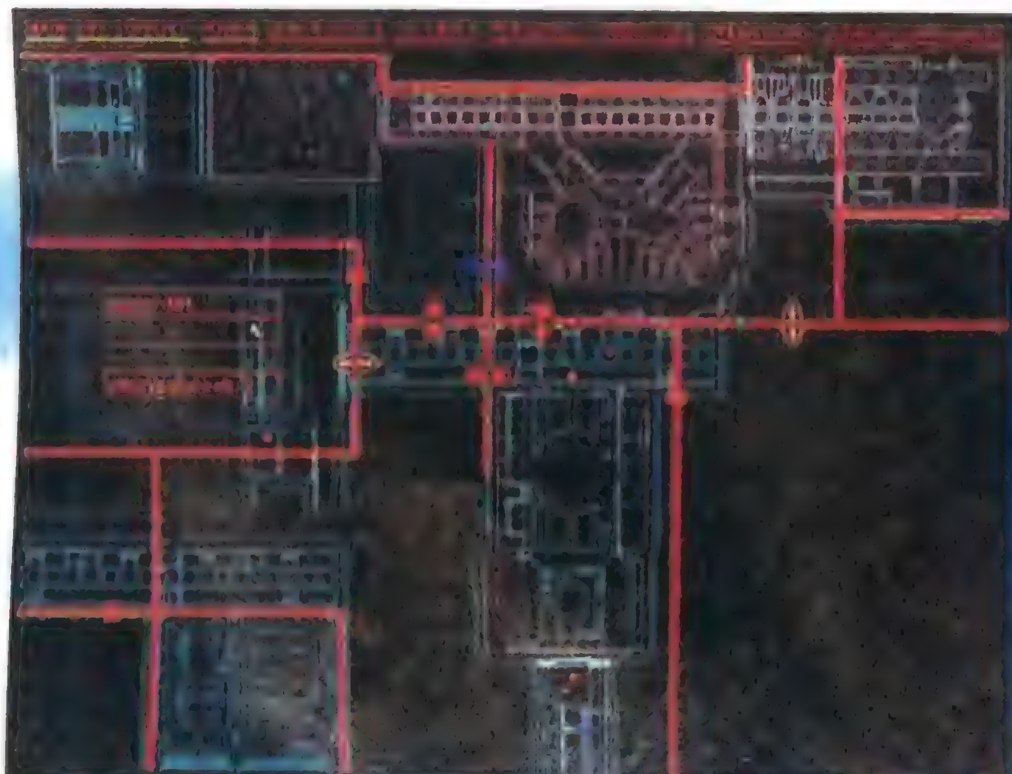


Niestety, ten element gry jest losowy, a zatem za każdym razem układ pierścieni jest inny. Ponadto nie można go pominąć. Ta zagadka nie jest jednakże zbyt trudna, gdyż na pewno potrzebujesz czerwonego pierścienia, który leży na podłodze tuż obok konsoli. Dopasowanie pozostałych pierścieni (niebieski, zielony, cyjanowy) nie jest zbyt trudne, ponieważ jeśli włożysz pierścień w nieodpowiednie miejsce, a pierścień tego koloru i tak ma się znaleźć w konsoli, to usłyszysz komunikat, że nie jest on na swoim miejscu. Proste, prawda? Gdy drzwi się otworzą, szybko wejdź do środka i kliknij przycisk na lewo od drzwi. Jeśli nie uczynisz tego dostatecznie szybko, zostaniesz skasowany przez robota strzegącego to miejsce. Podejdź do stołu projekcyjnego pośrodku i wciśnij znajdujący się na krańcu stołu przycisk. Wysunie się chip (memorizer), który schowasz do kieszeni. Przejdź następnie do kolejnego pomieszczenia, gdzie znajdziesz ekran, na którym będą wyświetlone pewne informacje. Będą one, niestety, w języku obcych, a póki nie będziesz miał implanta tłumaczącego, twe próby będą nieskuteczne. Wyjdź zatem przez drzwi na korytarz i idź nim do końca, do drzwi, za którymi jest olbrzymie pomieszczenie. Podejdź na środek do unoszącego się w powietrzu przedmiotu (floating stone). Dotknij go, a przemieni się on w płytę z symbolami (plate with symbols). Dotknij ponownie, a będziesz mógł zabrać samą płytkę. Teraz naciśnij jeszcze raz ten przedmiot, tym razem przytrzymując na nim przez chwilkę swoje ręce, a pośrodku koła ukaże się dziwny przedmiot (tiles). Schowaj go do kieszeni i podejdź do symbolu na podłodze. Czeka cię mała układanka, nie jest ona tak trudna, na jaką wygląda, lecz polecam jednak ją pominąć (jeśli oczywiście wybrałeś poziom trudności Easy). W innym przypadku naciśnij [F1], aby uzyskać podpowiedzi. Po obejrzeniu cut-scenki nagradzającej cię za ten wysiłek umysłowy, porozmawiaj z ufokami, wykorzystując wszystkie warianty po kolei, a otrzymasz zna-



czek oraz amunicję do pistoletu. Po rozmowie automatycznie wyjdziesz za drzwi. Teraz baaardzo szybko podbiegnij do drzwi (zanim zabiją cię blaszaki) i użyj ponownie trzech pierścieni na konsoli. Kombinacja jest identyczna jak poprzednio. Po otwarciu drzwi szybko wbiegnij do środka, po czym wciśnij zielony przycisk na lewo od nich. Przejdź następnie przez szklane drzwi i użyj pierścieni na konsoli po prawej.

W międzyczasie opanowałeś już umiejętność odczytywania tych ufoludzkich krzaczków (zasługa otrzymanego znaczka), a zatem kliknij na ekranie powyżej z napisem Life Support. Po chwili ujrzysz plan sieci korytarzy wentylacyjnych i pól siłowych (oznaczone są na czerwono). Te pomarańczowe przesuwające się punkty to oczywiście twoi wrogowie. Użyj przycisku, aby przełączyć w odpowiednim momencie pola siłowe, tak aby uwięzić dwa roboty w tunelach wentylacyjnych. Upewnij się, czy pola odpowiedzialne za pułapkę palą się na czerwono, a pozostałe na niebiesko. Później kliknij zielony, przesuwający się punkt po lewej i wybierz Checkpoint 2. Wyjdź z tego ekranu, załaduj w Inventory broń i strzel w skrzynię. Obejrzyj kolejny filmik, po czym wejdź do środka i idź tak długo, aż dotrzesz do uszkodzonego robota. Użyj ostrza na lewej ręce blaszaka, w Inventory kliknij Memorizer i użyj strzałek, aby wybrać "comm.link to maint.robot". Wciśnij guzik transmisji i nakieruj strzałki na Route 102, następnie kliknij odbiór, za pomocą strzałek wybierz Route 103 i na koniec odbiór. Teraz wróć się kawałek i skręć w lewo. Przy konsoli zastosuj, jak zwykle, trik z pierścieniami, wybierz ekran Life Support i tym razem zamknij w pułapce blaszaki znajdujące się w korytarzach wentylacyjnych po prawej. Wróć do tunelu. Na końcu użyj ręki droida po lewej stronie i śrubokręta po prawej. Zejdź na dół, po przejściu przez drzwi wylądujesz w miejscu, z którego rozpocząłeś grę. Kliknij Memorizer i wybierz opcję "comm.link to sec.sphere", a potem daj transmisję, wybierz Sec.Level 6 i wciśnij odbieranie. Opuść pomieszczenie, podejdź do drzwi po lewej i użyj na nich karty, aby dostać się do środka. Przejdź do lokacji po prawej i tam użyj karty na czerwonym sensorze. Następnie wybierz na ekranie Obductees i później kliknij "security/beacon nacklace removal". Teraz kliknij stojącą obok maszynę, aby pozbyć się naszyjnika. Skieruj się w lewo, otwórz drzwi za pomocą karty i korytarzem dojdź do kraty prowadzącej do systemu wentylacyjnego. Wejdź do środka, odwróć się, przejdź kawałek prosto, po czym skręć w prawo i dojdź do końca ślepego tunelu. Skieruj się w lewo, a tam znajdziesz drugiego robota. Użyj na nim naszyjnika i kliknij Memorizer. Wybierz "comm.link to maint.robot", uruchom transmisję danych, wstukaj Route 102, transmisja, Route 103 - w ten oto sposób udało ci się naprawić blaszaka. Teraz obróć się w prawo, idź naprzód, skręć w prawo i teraz do końca tunelu, aby wydostać się na zewnątrz. Na konsoli użyj pierścienia, wybierz ekran Life Support, kliknij zielony pasek po lewej, wciśnij Route 103, aby wysłać do akcji droidy. Następnie wciśnij czerwony przycisk, aby otworzyć drzwi, i opuść pomieszczenie. To dobry moment, aby zapisać stan gry. Przejdź przez drzwi na końcu korytarza, a gdy już się tam znajdziesz, radzę ci wszystko wykonywać w błyskawicznym tempie, bowiem czas upływa nieubłaganie. Wybierz Memorizer, potem Sec.Level 6, uruchom transmisję danych, aby wyłączyć system alarmowy. W Inventory użyj szkiełka z mikroskopu na pojemniku, po czym weź Memorizer i wybierz opcję "comm.link to biocontainer". Gdy transmisja danych zakończy się, wybierz dowolny kod i wprowadź go do swego ciała. Obejrzysz całkiem sympatyczny przerywnik, a biocontainer znajdzie się w twoim ciele. Następnie weź Memorizer, wybierz "comm.link to container" i odbierz dane. Podnieś butlę z tlenem oraz maskę tlenową, a potem otwórz pojemnik, kliknij Memorizer i wstukaj kod, aby otworzyć drzwi. W Inventory połącz butlę z maską tlenową i zrelaksuj się, oglądając filmik.



Część 2: The Human Colony

Pierwszą osobą, na którą się natkniesz, jest Ripper. Możesz z nim porozmawiać w zasadzie na każdy temat, ale staraj się być miły. W końcu Ripper weźmie cię ze sobą. Dotrzecie razem do toalety, gdzie Ripper pokaże ci twoją nową pracę, czyli czyszczenie toalet. W tej części gry większość postaci jest w ciągłym ruchu, a zatem musisz nauczyć się lokalizacji poszczególnych miejsc (tych ważniejszych), którymi są: bawialnia, pokój Rity (jest za bawialnią), kaplica, pokój Walkera, toalety, pokój księdza (jest przy drugim wejściu do kaplicy, przeważnie jest zamknięty). I dwie małe rady: po pierwsze, spróbuj wywrzeć na rozmawiającej osobie jak najlepsze wrażenie, więc zastanów się dobrze, czy wybierasz właściwe kwestie. Po drugie, ze wszystkimi praktycznie osobami warto porozmawiać na każdy temat. Niektórzy nie będą chcieli z tobą wcale rozmawiać, ale wówczas odczekaj chwilę i spróbuj ich zagadać ponownie. Aha... zdecydowana większość z rozmów odbywa się w bawialni.

Najpierw porozmawiaj z Brazylijczykiem i zagadnij go: "Do I look that bad?". Wykorzystaj wszelkie możliwe kwestie, pokaż mu znak, a on doradzi ci porozmawiać z Hackerem (gość ubrany na czarno, w czarnym kapeluszu i okularach przeciwsłonecznych). Po rozmowie zabrzmi głos dzwonu, więc udaj się do kaplicy. Przyszła pora, abyś ze wszystkimi pogadał. Na początek odszukaj wspomnianego Hackera i w rozmowie z nim wybierz kwestię: "As charming as a rattler". Kolejną twoją ofiarą powinien paść facet ubrany w syjanową koszulę i spodnie. Przeważnie znajduje się on w bawialni. Potem spotkaj się z radiowcem o imieniu Jake i przepytaj go na wszystkie tematy. Pójdź do pokoju Rity (jeśli jest zamknięty, cofnij się i wróć po chwili), porozmawiaj z nią,



wykorzystując wszelkie opcje, i weź od niej kartę. Znowu pogadaj z Hackerem na wszystkie tematy i pokaż mu znak. Skieruj się do kaplicy, w rozmowie z Jessicą wybierz pytanie: "You don't like the suit?" i wykorzystaj wszelkie pozostałe. Wyjdź na zewnątrz i pogadaj z doktorem. Wróć do bawialni i ponownie porozmawiaj z doktorem o wszystkim. Później zagadaj Jessicę i spróbuj z nią porozmawiać o wszystkim, choć o pewnych sprawach nie będzie chciała. Spytaj się o jej historię i dodaj, że jesteś dobrym słuchaczem. Gdy już ci ją opowie, z chęcią porozmawia o wszystkim, co chcesz wiedzieć. Po przepytaniu Jassiki porozmawiaj wyczerpująco z Jake'iem. Następnie zagadaj profesora Webbera. To blondyn w białej koszuli i okularach przeciwsłonecznych, który wcześniej nie chciał z tobą rozmawiać. Potem przepytaj dokładnie Jeffreya i udaj się na rozmowę z Ritą w jej pokoju. Wróć do bawialni i zagadaj Rosę, czyli kobietę ubraną w białą koszulę i niebieskie dżinsy. Pójdź do kaplicy, porozmawiaj z księdzem, a po rozmowie z nim usłyszysz Rippera. Zaczep łysego faceta w okularach przeciwsłonecznych - Mike'a, a później pójdź za nim i porozmawiaj jeszcze raz, wykorzystując wszelkie kwestie. Następnie wypytaj profesora Webbera o sprawy, o które nie mogłeś wcześniej zapytać. Przejdź się na mały spacerek i odszukaj Jeffreya, który ma dla ciebie pewną wiadomość. Pójdź do pokoju księdza i porozmawiaj z nim wyczerpująco. Później pogadaj z Hackerem, Jessicą i Jeffreyem, za każdym razem wykorzystując wszystkie możliwe kwestie. Potem udaj się do pokoju Rity, aby z nią porozmawiać. Teraz zaczep Webbera i Jake'a, pytając ich o nowe szczegóły. W bawialni powinieneś znaleźć księdza, który doradzi ci rozmowę z Ritą, więc udaj się do jej pokoju. Niestety, pokój jest pusty, więc weź ze stolika kartę, a potem kliknij szafkę. Czeka tu na ciebie układanka, którą możesz sam ułożyć, skorzystać z podpowiedzi lub też zwyczajnie ominąć jeśli wybrałeś łatwy poziom. Gdy wszystko znajdzie się na swoim miejscu, otworzy się u góry skrzynka. Kliknij książkę, aby ją przesunąć i odsłonić sensor. Użyj karty "King of Pentacles" na sensorze, a otworzy się sekretne przejście. Wejdź do niego, otwórz drzwi z prawej, kliknij książkę, odsłaniając kolejny sensor - kliknij go. Wyjdź z tego pomieszczenia i wejdź do pokoju na górze, weź stamtąd notatnik i wyjdź. Gdy wyjdziesz z pokoju, zostaniesz zatrzymany przez Rippera prowadzącego ranną Rosę, której wydarzył się w toalecie wypadek ;). Teraz po kolei porozmawiaj o wszystkim z Sebastianem, Jessicą, Hackerem i Jeffreyem i udaj się na rozmowę do pokoju Rity. Skieruj się następnie do pokoju Walkera (czyli do twojego, jeśli na to nie wpadłeś) i kliknij łóżko, a ujrzysz sekwencję ze snem.

Potem udaj się do bawialni. Powinna tam przy stole siedzieć pewna osoba. Jeśli jej nie ma, udaj się na mały spacer i wróć za chwilę. Porozmawiaj z jegomościem, który już tam jest, i zagraj w blackjacka. Gra nie będzie łatwa i stracisz trochę nerwów, ale musisz zdobyć kartę Pagera (a raczej jej połówkę). Najpierw musisz jednak wyczyścić do cna gracza, a zwłaszcza pozbawić go kart. W zasadzie możesz postawić wszystko, co posiadasz, z wyjątkiem śrubokręta, gdyż będzie on potrzebny w dalszej części gry. Metoda gry jest prosta i taka jak zawsze, czyli SAVE/LOAD. Po wygraniu udaj się do toalety i porozmawiaj z Sebastianem, pokazując mu kartę. Następnym przystankiem jest pokój Rity, z którą tym razem porozmawiasz na kilka nowych tematów. Zagadnij także Hackera i udaj się na spacerek. Gdy będziesz przechodził koło bawialni, Jack zawoła cię i przekaże wiadomość. Udaj się do kaplicy i porozmawiaj tam z Rosą, która da ci jakiś papier. Użyj karty od gracza, aby uzyskać dostęp do środkowego pokoju (jest na prawo od twojego). W środku kliknij szafkę i pobaw się kolejnymi puzzlami, wykorzystaj papier otrzymany od Rosy. Kliknij jeszcze raz szafkę, a staniesz się posiadaczem obu połówek. Odnajdź Hackera i porozmawiaj z nim. Później znowu udaj się na spacerek, a ponownie dopadnie cię Jake, który da ci pewną notatkę. Skieruj się do pokoju księdza, ale zanim tam wejdziesz, nagraj stan gry! Przyjrzyj się obrazowi, a po prawej dostrzeżesz ukryty przycisk. Wciśnij go. Teraz użyj śrubokręta na metalowej pokrywie, po czym dwa razy kliknij rozłączone kable, aby je

połączyć. Kliknij pudło bezpiecznika, otwórz je i wyjmij bezpiecznik. Użyj C.S.M. na pudle i wstaw bezpiecznik na miejsce. Następnie wciśnij guzik na prawo od drzwi. Czyżby przepalił się bezpiecznik? Ponownie dobierz się do obrazu i tym razem połącz kable odwrotnie niż wcześniej. Teraz wciśnij przycisk uruchamiający dzwon kościelny. Wyjdź na zewnątrz gdzie natkniesz się na Hackera, który obdarzy cię kartą do pagera. Pójdź do bawialni, po czym wróć do pokoju księdza i użyj karty, aby otworzyć drzwi. Potem wciśnij ponownie przycisk od dzwonu. Niestety, nakryje cię przy tym ksiądz, więc lepiej szybko czmychnij do pokoju Rity, do którego drzwi otworzysz także za pomocą karty. W pokoju Rity otwórz sekretne przejście (możesz w tym celu użyć po raz kolejny karty), wejdź do pokoju po prawej i użyj karty na czerwonym sensorze. Przejdź przez ścianę wody, zajrzyj do notatnika i użyj go w Inventory, aby wykonać kopię pierwszej strony. Kiedy skończysz wertować notatnik, pojawi się Jessica, po rozmowie z którą udasz się do Nexusa. Jak zawsze podczas rozmowy, wykorzystaj wszelkie opcje. Po obejrzeniu cut-scenki użyj karty na czerwonym sensorze, aby otworzyć drzwi. Skieruj się w lewo, aż dojdziesz do masywnego muru z czerwoną strzałką. Pójdź właśnie w tamtym kierunku. Na sensorze użyj karty i przejdź przez mur.



Po obejrzeniu króciutkiej cut-scenki przejdź przez drzwi po prawej. Przygotuj się na solidną porcję gadaniny. Pamiętaj, aby z każdym rozmawiającym pogadać na wszystkie tematy. Po kolei będą to Webber, Mike, Rosa, Jeffrey i Hacker. Następnie udaj się do sekretnego przejścia w pokoju Rity (drzwi otwórz kartą). Gdy odnajdziesz Ritę, porozmawiaj z nią i zapisz stan gry. Kiedy opuścisz pokój, pokaże się Ripper z bardzo złymi wiadomościami. Od tej chwili masz piętnaście minut, aby uratować Jessicę. Popatrz na ciało Rippera i weź jego pager oraz paralizator (w zasadzie jest to "zamrażacz", ale w polskim chyba takie słowo nie funkcjonuje). Wyjdź teraz przed bazę koło bawialni i zapisz znowu stan gry. W Inventory wybierz pager. Po chwili pojawi się Marshal. Kiedy się odwróci twarzą w stronę drzwi, potraktuj go paralizatorem. Zabierz mu jego paralizator, kliknij jego lewą kieszeń, aby zabrać mu kartę, i prawą, by wyjąć z niej kawałek papieru. Pójdź teraz do bawialni i porozmawiaj z Hackerem, a następnie udaj się do pokoju Marshala. Pogadaj ze Slashem i poproś go o pomoc. Otworzy ci on drzwi do pokoju Marshala. W środku użyj paralizatora na mapie oraz weź broń, po czym zabierz się za ułożenie trzeciej zagadki. Pomoże ci w tym papier znaleziony przy Marshalu. Po zakończeniu układanki otworzy się sejf, z którego wyjmiesz urządzenie do kodowania i zaniesiesz je Hackerowi. Znajduje się on w pokoju na prawo od miejsca, w którym trzymana jest Jessica. Aby otworzyć drzwi, użyj karty Marshala. Po zakończeniu cut-scenki zapisz stan gry. Następne zadanie musisz wykonać w ekspresowym tempie. Wyjdź na zewnątrz, użyj karty Marshala na maszynie do kodowania, a strzałki ustaw na "Bridge On". Uruchom transmisję i pójdź w kierunku pokoju kontroli. Gdy się do niego zbliżysz, wybierz tym razem opcję Bridge Off. Wejdź do pokoju kontroli, użyj karty od pagera na czerwonym sensorze po lewej i weź swój Memorizer oraz implanty. Teraz użyj Memorizera, aby odczytać kod, którym uruchomisz biocontainer. Włącz transmisję, a potem opuść pomieszczenie. Ponownie wstukaj opcję Bridge On i udaj się do swojego pokoju. Kliknij szafkę i wyjmij notatnik, który pomoże ci w ułożeniu czwartej już układanki. Jeśli szafka nie otworzy się po ułożeniu puzzli, przekręć skrzynkę stojącą powyżej. Po otwarciu szafki wyjmij z niej tabliczkę. Następnie pójdź do Rity, która nadal jest schowana za ścianą, i porozmawiaj z nią. Skieruj się do lokacji na prawo od bawialni, gdzie dowiesz się o złej kondycji księdza. Pogadaj również z Webberem, wykorzystując wszelkie kwestie, po czym załaduj broń (Implant Gun) i wejdź do wartowni (to drzwi pośrodku lokacji znajdujeceych się na prawo od bawialni, wcześniej były zamknięte). Gdy dojdziesz do księdza, użyj na nim broni. Wróć do Rity, która po rozmowie z tobą odejdzie. Nadeszła pora, abyś użył tabliczki znalezionej w szafce na diagramie. Dzięki niej ułożysz kolejną zagadkę. Gdy się z nią uporasz kliknij kryształowym stożkiem zielone kółko na tabliczce, kliknij też dziwny obiekt, aby go zabrać. Potem udaj się do pokoju księdza, spójrz na obraz, po czym kliknij ornament i szafkę. Za pomocą ornamentu powinieneś się uporać z kolejną układanką. Jeśli szafka się nie otworzy, powtórz manewr z obracaniem czarnej skrzynki. Gdy otworzysz szafkę, przeleć przez wszystkie książki, aż znajdziesz kartę. Skieruj się do wartowni, gdzie leży ksiądz. W Inventory wybierz maszynę do kodowania, wyjmij kartę Marshala i włóż księdza. Poszukaj kombinacji zaczynającej się od "tt5", wybierz ją i uruchom transmisję. Po krótkiej konwersacji wybierz Holomask Control, a potem Reptoid, po czym opuść pokój drzwiami u góry ekranu. Pójdź w prawo, a gdy dojdziesz do doków, skręć w lewo przez wąskie przejście. Usłyszysz rozmowę. Załaduj broń (Implant Gun) i użyj jej na zaskoczonym Greyu (który teraz, aby było śmieszniej, nazywa się Bloom). Potem pogadaj z nim i użyj Holomask Control, wybierając w nim funkcję Off. W Inventory ponownie uzbrój Implant Gun i strzel w biocontainer. Weź Memorizer, wstukaj kod biocontainera i uruchom transmisję. Porozmawiaj jeszcze raz z Bloomem.



Część 3: The Alien Ship

Podczas kolejnej rozmowy z Bloomem wybierz kwestię: "Bloom, I need...". Teraz możesz grać Walkerem i Bloomem. Klikając odpowiednią ikonę, zmieniasz postacie. Dodatkowo możesz pomiędzy nimi wymieniać przedmioty. Zacznij Bloomem, podejdź do konsoli, kliknij wszystkie poziomy i obszary, a potem wróć do Walkera i porozmawiaj z nim. Po konwersacji podejdź do drzwi, otwórz je, używając Std.Card i przejdź przez drzwi po prawej, również otwierając je kartą. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, wciśnij czerwony guzik i weź klucz leżący nad narzędziami. Znowu naciśnij czerwony przycisk i podnieś kabel. Na lewo jest elektroniczne urządzenie, kliknij je. Po raz kolejny wciśnij czerwony guzik, weź dwa komunikatory i opuść pomieszczenie. Zejdź na dół i wezwij windę. Gdy do niej wejdziesz, wybierz Level C. Kliknij panel z lewej strony i użyj klucza na zamku. Weź pełny zbiornik z paliwem, rozłącz dwa kable i podnieś pusty zbiornik. Udaj się na Level D, zejdź na dół i wejdź znowu do pomieszczenia po prawej. Kliknij elektroniczne urządzenie, wciśnij czerwony guzik i weź Y-microjack (cokolwiek to jest). Wróć na Level C, kliknij panel i włóż Y-microjack do slotu po lewej. Podłącz niebieski i czerwony kabel do Y-microjacka, a potem włóż pusty zbiornik i zamknij pokrywę. Powróć na Level D do Walkera, porozmawiaj z nim i wybierz kwestię: "Well, I think there is nothing left to be done", a później: "Let's just sit and wait". Po hibernacji pogadaj z Walkerem i daj mu Std.Card, Memorizer, komunikator i pełny zbiornik gazu. Razem z Walkerem podejdź do drzwi, otwórz je i pójdź w stronę windy. Wjedź na Level C, kliknij na ekranie po lewej i wybierz opcję Open both w dolnym menu i Sphereblend w górnym menu.

Ułóż się teraz w kabinie i przełącz na Walkera. Grając Walkerem, wszystkie zadania musisz wykonać bardzo szybko, a zatem zapisz stan gry. Użyj Memorizera i wybierz "comm.link to container", uruchom odbiór danych, aby uzyskać kod. Otwórz pojemnik, kliknij za skrzynią, po czym użyj pełnego zbiornika gazu na podłodze. Następnie użyj pojemnik i wyjmij z ciała Walkera biocontainer. Użyj go na podłodze i klikając zawór, zacznij przepompowywać gaz. Na koniec skorzystaj z Memorizera, aby wstukać kod, który zamknie pojemnik. Za pomocą karty otwórz drzwi i udaj się do windy, wjedź na Level E, a tam przejdź przez pierwsze drzwi po prawej. Kliknij skaner, aby dostać się do wartowni. W środku kliknij konsolę i odpowiedz: "Deny" na pytanie dotyczące pozostałej części załogi. Przełącz się teraz na Blooma i kliknij przycisku Exit. Kliknij windę, po czym przełącz się znowu na Walkera i przywołaj windę na Level C. Udaj się nią na Level D, gdzie leży ciało Reptoida. Zbliż się do niego i weź jego kartę, a potem użyj jej na drzwiach. Idź przed siebie, aż napotkasz drzwi po lewej, otwórz je również kartą. W środku kliknij konsolę, a następnie "abort". Przełącz się na Blooma i wybierz "set grav gen. shutdown", a potem "affirmed", "3 minutes", "until we arrive at Draco system" i kliknij "affirmed". Potem przełącz się na Walkera. Użyj klucza na zamku po lewej, a następnie narzędzia do przecinania kabli, aby odciąć wszystkie kable z wyjątkiem wychodzącego ze skrzynki SEC (jest dwanaście kabli, z każdej skrzynki wychodzi czerwony i niebieski kabel. Wyjątkiem jest właśnie skrzynka SEC). Wyjdź z pomieszczenia, przywołaj windę i przełącz się na Walkera. Wjedź na Level D i przejdź do pomieszczenia hibernacyjnego. Ustaw hibernację na godzinę, a później powtórz tę samą czynność Bloomem. Obejrzyj sobie filmik o tym, jak giną ufoki. Gdy się skończy, podejdź do konsoli i wyłącz system alarmowy. Pójdź do windy i zjedź na Level D, wejdź do sterowni i porozmawiaj tam... ze światłem! Obejrzyj kończącą tę część cut-scenkę.

Część 4: The Holy Mountain

W zasadzie nie mam tu wiele do napisania. Idź cały czas przed siebie, aż napotkasz windę. Później... nie, tu poradź sobie sam. Nie jest to zbyt trudne - po kilku minutach ujrzysz końcowy filmik oraz napisy końcowe.

Selfproclaimed Solefald

ONI

producent: Bungia
platforma: PC/PS 2



Magazyn Syndykatu

Misję rozpoczyna wykład Shinatamy o wskaźniku stanu zdrowia. Zaczynasz ją z jednym gnatem, dość użytecznym, dopóki nie znajdziesz poręczniejszego pistoletu maszynowego.

Po wejściu do magazynu twoim pierwszym zadaniem będzie odnalezienie Chunga. Nie musisz się zbytnio śpieszyć - i tak już nie żyje - ale potrzebny ci jego datapad. Aby do niego dotrzeć, użyj konsoli znajdujących się poniżej twojej pozycji startowej w celu otwarcia drzwi stojących na twojej drodze (przy okazji dowiesz się też czegoś o intrydze Muro). W następnym magazynie konsola otwierająca drzwi umieszczona jest wewnątrz pokoju znajdującego się naprzeciw schodów na drugim poziomie. Gdy otworzysz drzwi, wejdź na niższy poziom następnego magazynu i dobierz się do konsoli ukrytej za trzecimi *drzwiami po prawej, co otworzy przed tobą kolejne zamki*. Wskocz na skrzynie, aby dostać się na drugi poziom w następnym magazynie, gdzie znajdziesz ciało Chunga.

Pozostań na drugim poziomie i podążaj korytarzami. Miń strażników w korytarzu, wejdź na schody i aktywuj konsolę w pomieszczeniu zasilania w celu otworzenia kolejnych zamkniętych drzwi. Kiedy przez nie przejdziesz, otworzą się jeszcze jedne drzwi po prawej. Powstrzymaj strażnika siedzącego w środku od dotarcia do konsoli alarmowej na wyższym poziomie, poprzez wybicie mu chęci do czegokolwiek i skopanie mu uszu z głowy. Wejdź na górę i skieruj się do pokoju na wprost schodów, gdzie znajdziesz konsolę, która otwiera następną parę zamkniętych drzwi.

Przejdź dalej i uwolnij postronnego świadka. Porozmawiaj z nim, a potem skieruj się schodami w górę. Dotarłszy na sam szczyt, ocal kierownika magazynu i porozmawiaj z nim. Otworzy on dla ciebie następne drzwi (pod warunkiem wszakże, iż go nie zaatakujesz). Za otwartymi drzwiami znajduje się wielgachny magazyn. Przylgnij do ściany po prawej, rozwal samotnego jak Eskimos na Saharze strażnika patrolującego ten teren. Nie próbuj wywalczyć sobie dalszej drogi - wyjrzyj zza krawędzi, potem zeskocz na dół i skieruj się biegiem w stronę drzwi, nad którymi świeci się zielone światło. Otwórz je i właź do środka.

Na tym obszarze jest załadowywana opancerzona ciężarówka - masz niecałe trzy minuty na ukończenie tego etapu. Biegnij w prawo i wejdź na schody. Zignoruj strzelających do ciebie i goniących cię strażników i niczym chart pognaj na samą górę. Nie masz czasu na walkę ze strażnikami - po prostu opędzaj się od nich, jeżeli staną ci na drodze i leć dalej. Przebiegnij za skrzynie i zaatakuj sterczącego tam strażnika. Wejdź na następne schody i wyeliminuj strażnika na górze. Aktywuj konsolę i podziwiaj fajerwerki, kiedy Konoko zatrzyma uciekającą ciężarówkę za pomocą dźwigu.

Fabryka

Pomóż przetrwać kolegom agentom w holu, a pomogą ci oni w oczyszczeniu tego poziomu obiektu z wszelkich nieprzyjaznych elementów. Skorzystaj z otwartych drzwi na wprost i pomóż agentom wyciąć wszystkich strażników. Konsola otwierająca następne zamknięte drzwi znajduje się w pokoju po lewej stronie. Przed otworzeniem ich możesz cofnąć się do holu i wyczyścić pokoje po obu stronach biurka recepcjonisty - zdobędziesz trochę amunicji balistycznej i hypo (strzykawkę ze środkiem uzdrawiającym). Przejdź do następnego korytarza i dorwij strażnika w czarnym wdzianku, zanim uruchomi on alarm na następnym obszarze. Za następnymi drzwiami użyj konsoli znajdującej się na środku pokoju - to otworzy drzwi nad głównym korytarzem. Idź dalej, mijając dwie pary drzwi, i szybko pozbądź się strażnika z pokoju po lewej, zanim zdąży włączyć alarm. Skorzystaj ze znajdującej się tu konsoli, aby otworzyć drzwi na wprost, co doprowadzi cię z powrotem do holu.

Weź strzelbę plazmową od strażnika, a potem wejdź po schodach i skorzystaj z przeciwległych drzwi. Napotkasz *silną opozycję w siłowni na wprost - skorzystaj ze świeżo* zdobytej strzelby i zatroszcz się o swoje cztery litery bardziej niż zwykle. Jeżeli dobrze ci pójdzie, powinieneś się stać szczęśliwym posiadaczem działka s(c)ram. Posuwaj się naprzód i wywalcz sobie przejście do korytarza z zainstalowaną obroną laserową. Możesz się pod nią prześliznąć, przeturlać, tudzież po prostu przebiec, wymierzając kolejne zrywy w odpowiednich przedziałach czasowych.

Jeżeli niechcący aktywujesz wieżyczkę strzelniczą, możesz uniknąć jej ognia, poruszając się zygzakiem. Wejdź w otwarte drzwi na końcu holu i zeskocz do pokoju poniżej. Za schodami znajduje się konsola, która dezaktywuje obronę laserową w jednym z pokojów w holu, przez który przed chwilą się przedostałeś. Wejdź do tego pokoju, przeczołgaj się pod laserami, aby uniknąć działek, i zajmij się konsolą znajdującą się tutaj.

Ponownie przemknij pod laserami i wejdź w otwarte drzwi na dole przy schodach znajdujących się w pokoju po drugiej stronie. Zamieszaj przy konsoli, która otwiera drugie drzwi w holu bronionym laserami. Skorzystaj z owych drzwi i załatw dwóch rezydujących tu strażników. Dobrawszy się do konsoli, zdobędziesz trochę użytecznych informacji i otworzysz zamknięte drzwi w pokoju znajdującym się na końcu laserowego holu. Po raz ostatni przebiegnij laserową ścieżkę zdrowia, otwórz drzwi znajdujące się na końcu, a następnie skręć w prawo i wejdź do nowo otwartych drzwi. Jesteś teraz w pobliżu Zabójczego Mózgu (ZM) fabryki, cokolwiek by to znaczyło. Aby go zniszczyć, wejdź do jego komnaty na dole i zdezaktywuj (ciekawe, czemu nie mówi się już "wyłącz") cztery panele. Będziesz musiał dokonać tej czynności trzykrotnie, jako że ZM uparcie przeprogramowuje swoje obwody w celu zdobycia dostępu do świata zewnętrznego. Unikaj promieni lasera, w przeciwnym wypadku uruchomisz wieżyczki ochronne. Kiedy ZM zostanie pokonany, misja zostanie wykonana.

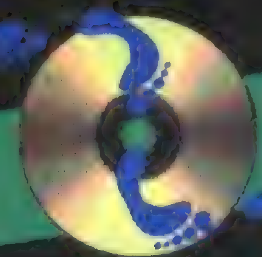
Laboratorium

Zaraz po rozpoczęciu misji Konoko będzie musiała pokonać niejakiego Barabasa. Ten używa działka fali ruchu (Wave Motion). Strzela ono powoli, więc skorzystaj z momentu przeładowywania, aby zwalić faceta z nóg i wytrącić mu broń z ręki. Potem ciągle rzucaj nim dokoła, aby utrzymać go w defensywie i co ważniejsze, nie dopuścić go do jego broni. Barabas może podreperować swoje zdrowie, lej go więc nieustannie, by mu wybić ze łba zamiłowanie do takich sztuczek. Wprawdzie Konoko może podnieść i zrobić użytek z działka, jednakże z powodu jego ciężaru nie może z nim (tym działkiem) za dużo wędrować. Najlepiej zrobić z niego użytek na koniec w celu dobicia przeciwnika. Działko ma dwa tryby: granatnikowy i standardowy. Kiedy w końcu pozbędziesz się natręta, otrzymasz nowe cele misji.

Zbierz wszystkie przedmioty i strzelbę plazmatyczną leżące na podwórku, zanim wejdziesz do budynku przez otwarte drzwi. Po całym obszarze kręcą się drużyny wrogich strikerów, lepiej więc, abyś nie dostał się w krzyżowy ogień. Zwabiaj przeciwników do siebie, a potem kolejno ich wykańczaj. W pierwszym skrzydle kompleksu laboratoryjnego, na każdym piętrze znajduje się pokój z konsoletą w środku. Pozbądź się strażników strzegących korytarzy głównych na każdym piętrze i pogmeraj przy owych konsoletach, aby otworzyć drzwi na każdym poziomie, jak również 1/3 trzypoziomowego zamka na samej górze. Technicy laboratoryjni kręcący się po dużych pomieszczeniach pomogą ci, wręczając różne przedmioty (w jednym przypadku w twoje ręce może wpaść nawet pole tarczowe), warto więc rozmawiać z nimi i starać się ocalić jak najwięcej. Poświęcenie chwili uwagi konsolom również może zaowocować całkiem ciekawymi informacjami. Gdy otworzysz trzypoziomowy zamek, przejdź dalej.

Przedostań się po dachu do następnego budynku i skorzystaj z drzwi po prawej, aby dotrzeć do wieży. W środku wywalcz sobie drogę do oszklonego obszaru obserwacyjnego na górze i stocz pojedynek ze strażnikiem trzymającym obroże detonacyjne. Po walce obejrzyj sekwencję animowaną - nie zdradzę tu jej przebiegu, ale jest ona jedną z najlepszych jak do tej pory. Kiedy dostaniesz się do holu, porozmawiaj ze strażnikami, a następnie zacznij oczyszczać to piętro ze strikerów. Jako że dotarłeś do ostatniego punkt zapisu gry w tej misji, od tej pory musisz być perfekcyjny albo szybko się tu cofniesz. W tym skrzydle znajdują się trzy konsole - jedna na każdym piętrze - które otwierają trzypoziomowy zamek na górze. Na parterze konsola znajduje się w zatopionej części pod ścianą. Wyjdź stąd przez wyjście w głębi i wejdź do pomieszczenia na pierwszym piętrze, gdzie znajdziesz kolejną konsolę. Ostatnia jest na najwyższym poziomie, naprzeciwko klatki schodowej. Otworzywszy ją, wejdź w drzwi z trójpozycyjnym zamkiem.

Na dachach uważaj, by nie spaść, ponieważ będzie to koniec dzielnej Konoko. Jest tu jeden striker, zabij go i wal dalej. Zejść na dół możesz tylko jedną drogą i nietrudno ci będzie ją odnaleźć. Na koniec trafisz na schody - podejdź nimi w górę. Jest tu dwu strikerów - jeden cię zaatakuje, zanim zaczniesz podejście, lepiej więc poczekać. Na szczycie schodów natkniesz się na zamknięte drzwi i drogę do innego pokoju, gdzie powinieneś skierować Konoko. Zaatakuje cię nowy typ niemilca



- Bomb Trooper (Dynamitard). Gdy go zabijesz, wiej szybko, bo po trzech sekundach eksplodują ładunki, którymi się obłożył. Konoko kopnie się do windy (drzwi, które wcześniej były zamknięte) i zjedzie nimi na dół, gdzie znów będziesz mógł kierować jej ruchami. Wkrótce pojawią się agenci TCTF.

W tym lobby są dwie schodnie, wiodące do różnych rejonów. Mniej więcej w 30 sekund po wejściu Konoko w tym rejonie zaroi się od Wrogo Nastawionych Osobników (WNO). Ich pojawienie się zwiastuje huk wystrzałów. Wykonaj w tył zwrot i kopnij się w dół po schodach za tobą. Od agenta TCPF "dostaniesz" kilka strzykawek Hypo. Wróć po schodach na górę i przemknij przez pomieszczenie do drugich schodów. Wewnątrz pomieszczenia jest przełącznik otwierający 1/3 zamka. Przeszedłszy przez te drzwi, uważaj, bo wewnątrz jest striker i bombowiec.

Wysławszy obu do Krainy Wiecznych Łowów, podejdź jedno piętro wyżej - można to zrobić schodami w głębi pomieszczenia albo tymi, przy których Konoko jest obecnie. Spróbuj tych bliższych. Uporawszy się z nimi, wejdź do najbliższego pomieszczenia i pociągnij za przełącznik otwierający drugą część trójblokowego zamka. Po wejściu do pomieszczenia Konoko zostanie zaatakowana przez samotnego jak biały niedźwiedź na Saharze WNO. Zniechęciwszy go do życia, podejdź po schodach na kolejny poziom. Trzeba ci będzie przejść na drugą stroną lobby i pozabijać napotkanych wrogów. Dotarłszy na miejsce, znajdź ostatni przełącznik do potrójnego zamka. Przejdź przez lobby - przełącznik jest za rogiem. Wróć przez lobby i przez drzwi, które stanęły otworem.

Trafisz do sporej komnaty z sadzawkami straszliwego kwasu niszczącego życie. Ścieżeczki są wąskie jak most w dolinie Jozafata, po którym wierni i niewierni przejdą do raju (niewierni oczywiście pospadają w czeluście piekielne). Jest tu też spora liczba niemilców (mniej więcej po dwu na poziom), nie zauważą cię jednak od razu. Trzeba ci dotrzeć na samą górę i ruszyć przełącznik otwierający drzwi na dole (kto, kurczę, tak kretyńsko urządza sobie pomieszczenie? Ty, oczywiście, też przycisk otwierający drzwi do wygódki umieszczasz pod sufitem, gdzie za każdym razem, czując potrzebę, musisz włazić po drabince, prawda?). Po aktywowaniu przełącznika Konoko zostanie napadnięta przez bombowca. Zabiwszy go, przejdź przez duże drzwi, które właśnie zostały otwarte, i zeskocz w dół - nie ma tam schodów. Przejdź przez drzwi do samochodu. Koniec poziomu.

Napaść na lotnisku

Gdy Konoko dotrze do lotniska, natknie się tam na Muro i jego dwu łomignatów (strikerzy). Jeden z nich zazwyczaj wpada na airport i zaczyna atakować przechodniów, co oznacza, że niczego nie zyskasz (nie dostaniesz żadnych bonusów), jeżeli ich pozabija. Zabiwszy obu strikerów, ruszaj do airportu, skręć w prawo i gnaj przed siebie, aż trafisz na kolejnych trzech łomignatów (jeden z nich ma działko scram, drugi machine gun) atakujących przechodniów, zabij wszystkich i skieruj się do pomieszczenia po lewej. Jest tam przełącznik, który pozwoli na otwarcie drzwi w głębi pomieszczenia. Rusz przełącznikiem i wejdź.

Zaraz po tym, jak tam wejdziesz, przez przeciwległe drzwi wpadną dwaj WNO i oczywiście postąpią zgodnie ze swoimi paskudnymi charakterami. Gdy ich zabijesz, jeden z cywili poda ci magazynek. Wyjdź przez drzwi, z których się wyłonili WNO, i ruszaj po rampie. Chłopcy z syndykatu porozwalali ładownie, co oznacza, że będziesz miał nie lada orzech do zgryzienia. Na dole rampy jakiś WNO atakuje mechanika - pomóż mechanikowi i zabij natręta. Podejdź po pasach startowych - trafisz do nowego rejonu. Zaatakuje cię jegomość z karabinkiem plazmowym (Plasma Rifle) - wbiega od lewej. Zabiwszy go, skręć w prawo i pognaj na następny pas. Jest tu wielu strikerów, więc postaraj się nie ściągnąć na siebie uwagi żadnego z nich (jak cię który zauważy, to trudno, walcz jak wściekły rosomak). Postaraj się przekraść (domyślnie naciśnij Shift - wtedy Konoko biegnie cicho, niczym cień Indianina) aż do cywila, który ci wręczy Tarczę Siłową (TS) (Force Shield). Dotarcie do niego nie obejdzie się pewnie bez rozprawy z kilkoma łomignatami, ale TS jest tego warta. Dotarłszy do kolejnej rampy, wejdź na nią i zabij tkwiących tam bombiarza oraz łomignata. W tym pomieszczeniu są dwie rampy, jedna wiodąca w górę do hangarów towarowych, droga do niezamkniętych drzwi. Podejdź po tej rampie i przejdź przez drzwi. W tym pomieszczeniu jest dwu strikerów - jeden z działkiem scram. W następnym Muro cię ogłuszy i zwieje przez przeciwległe wyjście, zostawiając dwu przyjemniaków (jeden z nich ma pistolet VDG - ogłuszacz), by wykończyli Konoko. Zajmij się pierwej tym, który używa projektora i podnieś go, kiedy trafiony porzuci broń. Zabij obu i wejdź do pomieszczenia, z którego wyleźli. Jest tam przełącznik otwierający drzwi, przez które wyskoczył Muro. Pognaj za Muro.

Trafisz do kolejnego rozległego rejonu, gdzie z głębi zaatakuje cię kolejny striker z działkiem pulsacyjnym. Zniechęć go ostatecznie do czynów wrogich i gwałtownych. Po prawej stronie półki, na której jesteś, znajdziesz przełącznik, którego na razie jeszcze nie możesz aktywować. Zbiegnij po pobliskich schodach w dół i przebiegnij na drugą stronę, zionąc ogniem i kosząc wszystkich, którzy zechcą Konoko zatrzymać. Dobiegłszy do przeciwległych schodów, pognaj nimi w górę i wejdź do pomieszczenia na końcu. Jest tu przełącznik, który uruchomi przedni, wcześniej drętwy jak zdechła ryba. Niestety, całą przyjemność zepsuje ci dwu łomignatów, którzy - uzbrojeni w PG (Pulse Gun) - wyskoczą z drzwi położonych nieco niżej. Zabij natrętów i pobiegnij do pierwszego przełącznika. Aktywowanie tego przełącznika otworzy drzwi, z których wyłonili się "przemili". Wróć do tych drzwi i wybiegnij przez nie, kończąc etap.

Airport Cargo Hangars

Kiedy wejdziesz do hangarów przeładunkowych, zabij wszystkich przeciwników (jeden z nich jest na pojeździe, gdzie nie możesz go dosięgnąć wręcz), którzy zaczają się na ciebie nieopodal wejścia, i przejdź dalej. Skręć w prawo i daj nura przez drzwi z prawej, a potem podejdź po schodach w górę. Zwab strażników do klatki schodowej i załatw ich, a potem na szczycie schodów skręć w lewo i znajdź konsolę strzeżoną przez bombiarza. Załatw go, cofnij się, by uniknąć eksplozji, a potem aktywuj konsolę - otwiera drzwi na dole, po przeciwległej stronie sali głównej.

Kiedy tam wejdziesz, robotnicy poproszą Konoko o pomoc. Aktywuj pobliską konsolę, co otworzy główne drzwi do hangaru. Wyjdź i zajmij się strażnikami na zewnątrz. Jeden z nich ma moździerz SBG, drugi to bombiarz. Strażnik w komórce ma pistolet Van der Grafa, załatw go - w miarę możliwości, oczywiście - z SBG i aktywuj konsolę, by wejść do hangarów. W tym rejonie aż się roi od strikerów i innych niemilców. Podejdź po rampie i aktywuj konsole w trzech pomieszczeniach kontrolnych. Nie zatrzymuj się, by podejmować walkę - po prostu strącaj strażników z ramp i półek i nie ustawaj, aż otworzysz główne drzwi. Na zewnątrz aż się roi od nieprzyjaciół i to niezależnie od tego, czy zejdziesz na parter, czy zostaniesz na górze. Nie dasz rady wszystkim, więc w miarę możliwości się skradaj i wybieraj starannie przeciwników. Przebij się do konsoli wewnątrz ogrodzenia (kieruj się kompasem, by ją znaleźć - jest za parkingiem i po drugiej stronie przejścia. Jeśli masz SBG, możesz załatwić strażników z góry

pociskami z moździerza). Po aktywacji konsoli pobiegnij na koniec rejonu i wejdź po schodach, by dotrzeć do właśnie otwartych drzwi. Znalazłszy się wewnątrz, zejdź o dwa piętra niżej i znajdź oporządzenie do wspinaczki (i "spuszczaczki") w głębi i po lewej. Złaź w dół. Kiedy dotrzesz na niższy poziom, otworzą się zamknięte drzwi - pozwalając ci na dostęp do najtrudniejszego zadania w tej misji. Przedostań się przez strażników i dotrzyj do rampy wiodącej na dach. Przebij się do centralnego placyku na górze. Stamtąd zobaczysz samolot Muro w dole. Teraz trzeba ci znaleźć właściwe miejsce - kierując się kompasem - z którego Konoko będzie mogła zjechać w dół (korzystając z oporządzenia do "spuszczaczki"). Zobaczysz jeszcze animację - Muro planuje pewne porwanie...

Miejscowa kwatera TCFT

Zaczynasz ten poziom na parterze, przy parkingu. Na drugim krańcu pomieszczenia zobaczysz dwu strikerów, którzy wylążą z windy. Najpewniej cię zauważą - trudno, trzeba ich "zamrozić". Odesławszy obu na łono Abrahama, przejdź przez drzwi, z których się wyłonili, i zabij dwóch znajdujących się za nimi smęciarzy. Potem przejdź przez dalsze drzwi i załatw jeszcze jednego smutasa, który cię zaczepi. Przejdź dalej korytarzem - na ruchomej platformie jest striker ze strzelbą pulsacyjną (PR). Niełatwo go tam dosięgnąć - najlepiej drania zestrzelić. Uporawszy się z natrętem, przejdź w korytarz na lewo od platformy, potem skręć w lewo i pobiegnij dalej korytarzem. Trafisz na agenta TCTF, którego napastuje dwu strikerów. Jeżeli mu pomożesz, załatwiając prześladowców, pójdzie za Konoko. W tym miejscu trafisz na troje drzwi, przez które możesz przejść. Szare, przy których bronił się agent, drzwi z logo i trzecie - pomalowane na beżowo. W pomieszczeniu za drzwiami z logo jest przełącznik - za pozostałymi strikerzy leją cywilów. Jeżeli pomożesz cywilom, wynagrodzą ci to, ale dla popchnięcia gry naprzód trzeba ci aktywować przełącznik, który otwiera drzwi niedawno przez ciebie mijane. Aktywuj przełącznik, przejdź przez drzwi - i obejrzyj animację przedstawiającą, jak członkowie syndykatu opanowują budynek.

Podejdź po schodach - tylko po to, by zostać napadniętym przez kolejnego drania. Na tej klatce są trzy różne wyjścia (poza drzwiami zamkniętymi potrójnym zamkiem). Dwa z nich można otworzyć, trzecie jest zamknięte. Przejdź przez drzwi na drugim poziomie od parteru. Ten rejon wygląda znajomo... i przełącznik jest dokładnie tam, gdzie się go należy spodziewać. Podbiegnij do niego, zabijając po drodze trzech niemiłców. Jeszcze jeden czai się w pomieszczeniu z przełącznikiem. Aktywowanie przełącznika pozwoli ci na otwarcie drzwi na szczycie schodów, które powinny stać się twoim kolejnym celem. W sąsiednim pomieszczeniu są nękani cywile i striker. Po uratowaniu cywili coś od nich dostaniesz. Skończywszy z działalnością dobroczynną, skieruj się na górę.

Jest tu jedna wrogo nastawiona samica - i dwoje drzwi na końcu korytarza. Zabij samicę i przejdź przez drzwi po lewej. Potem podejdź po schodach. Zobaczysz animację i porwanie Shinatamy (sprawcą jest Barabas). Kiedy powrócisz do gry, drzwi, przez które Konoko się tu dostała, będą zamknięte. Przejdź aż na sam szczyt schodów. W następnym rejonie będzie strikerów "więcej niż mrówków" i niełatwo ci się będzie z nimi uporać. Podejdź po schodach, a potem przejdź na rampy. Syndykaciarze w kilku miejscach porobili w nich wyrwy dynamitem i trzeba ci będzie poskakać z rozbiegu nad tymi przeszkodami. Skacz z rozwagą - jeżeli Konoko spadnie, to już po niej... w najlepszym razie dozna niemal śmiertelnych obrażeń. Dotarłszy na górę, zbadaj pomieszczenia i porozmawiaj z mechanikiem. Opowie ci o tym, że syndykaciarze próbują uszkodzić elewator - Konoko poprosi o palnik laserowy (Laser Torch). Ciekawość bierze spytać, po kiego grzyba jej ten złom? Wyjdź i pobiegnij w lewo, aż do elewatora, i skocz (jeżeli nie skoczysz, Konoko spadnie). Uruchomisz pewną interesującą animację.

Po odzyskaniu kontroli nad animowaną przez ciebie postacią, znajdziesz się w pomieszczeniu z ponurym, czerwonym oświetleniem i wrogo nastawioną samicą oraz strikerem po drugiej stronie. Niedługo się też przekonasz, że nie musisz z nimi walczyć. W tym pomieszczeniu jest dwoje zamkniętych drzwi - jedne z nich można otworzyć, używając przełącznika nieopodal męskiego niemilca. Otworzywszy drzwi, przejdź na drugą stronę. Zostaniesz brutalnie napadnięty przed dwóch strikerów. Odpłać im pięknym za nadobne. W tym pomieszczeniu są schody - podejdź w górę. Na szczycie znów dwaj strikerzy zechcą zakłócić twoją pogodę ducha. Wyjdź przez drzwi (uważaj, pewien striker z łukiem Mercury'ego zechce ustrzelić Konoko, gdy wyjdzie z pomieszczenia) i skieruj się na kładki. Kręci się tu też drugi striker, ten to prawdziwa świnia, bo nie zaczepi cię, dopóki nie znajdzie dogodnej pozycji. Podejdź do dwóch pomieszczeń w przeciwległym krańcu rejonu i skieruj się do prawego. Podejdź po schodach i zabij strikera, który czyha na Konoko w górze. Przejdź po górnych kładkach i pozabijaj kręcących się tu strikerów. Podobnie jak piętro niżej, pobiegnij w bok i skierowawszy się do drzwi z prawej, wejdź na schody i do góry. Trafisz do pomieszczenia, gdzie wszystkie drzwi są pozamykane - poza dwoma, które wywiodą cię na dachy. No... należałoby jeszcze wspomnieć o trzech strikerach... zabij je i wyjdź na dach. Zobaczysz ciekawą animację. Nie uratujesz (niestety) Shinatamy... A Barabas rzuci się na Konoko niczym głodny tygrys. Użyj tej samej techniki, jaka posłużyła ci na dole, ale nie myśl, że gdy go strącisz z kładki, to już po nim. Wróci jak zły szeląg - ma jetpack. Pokonawszy Barabasa, Konoko upora się z misją.

Centrum Konwersji Atmosferycznej (na zewnątrz)

Od punktu startowego biegnij prosto i odbij trochę na prawo. Znajdziesz płaszcz Phase leżący na ziemi niedaleko płotu na wprost. Użyj go i przejdź przez most, usuwając napotkanych po drodze strażników. Kiedy przejdziesz na drugą stronę, aktywuj konsolę w pokoju znajdującym się po twojej lewej stronie. Wejdź w otwarte drzwi naprzeciw i załatw strażników kręcących się wzdłuż następnej sekcji chodnika. Na jego końcu znajdziesz schody, dzięki którym Konoko będzie mogła dostać się jeden poziom wyżej - niech przejdzie na drugi jego koniec, a znajdzie tarczę. Następnie zawróć i skorzystaj z kolejnych otwartych drzwi.

Unikaj ognia z karabinu maszynowego kierowanego z góry, trzymając się blisko ściany pod nim, i posuwaj się naprzód wzdłuż krawędzi, dopóki nie dojrzysz sterówki. Agent siedzący w środku da Konoko projektor strumienia Phase. Użyj konsoli znajdującej się w tym pomieszczeniu i uruchom platformę windy na wprost. Kiedy wejdziesz na platformę, winda zawiezie Konoko na niższe poziomy. Pobiegnij wzdłuż chodnika i podążaj nim aż do kolejnej sterówki, która otwiera drzwi na tej krawędzi. W środku czeka na ciebie striker płci pięknej (czyli strikerzyca). Pokonawszy ją, staniesz się szczęśliwą posiadaczką łuku Mercury'ego.

Za następnymi drzwiami wbiegnij po schodach na górę i pobiegnij wedle wyższego poziomu. Na końcu tej krawędzi znajduje się konsola, która otwiera następne drzwi. Pogmeraj przy niej, opuść się na dół i biegnij dalej. Załatw strażników okupujących następną krawędź (przy pomocy łuku Mercury'ego), a następnie puść się dalej świeżo oczyszczoną trasą. W końcu po lewej natkniesz się na kolejną konsolę obsługującą windę (będzie ona w sterówce). Uruchom windę i pojedź nią na poziom sieci energetycznej.

Znajdź sterówkę w pobliżu, aby otworzyć zamknięte drzwi na wprost. Za tymi drzwiami natkniesz się na technika walczącego ze strażnikiem syndykatu. Musisz go ocalić (technika, znaczy). Pomoże on Konoko przekroczyć sieć. Kiedy technik wyłączy sieć, masz tylko kilka sekund (które będzie odliczał specjalnie dla ciebie stoper), aby przedostać się na drugą stronę, nie marnuj więc czasu. Załatw strażnika, który się na ciebie zaczaił, po czym zignoruj najbliższe drzwi i skieruj się w kierunku sterówki położonej dalej, po lewej stronie. Konsoleta znajdująca się w środku otwiera drzwi prowadzące do następnej sterówki sieci energetycznej. Wejdź do niej i zresetuj matrycę za pomocą konsolety. Od tego momentu masz dwadzieścia sekund na przedostanie się na drugą stronę, więc nie zwlekaj i... Gazu!

Gdy dotrzesz do stacji przekierowującej w połowie drogi, doskocz do niej i załatw strażników sterczących na platformie poniżej. Zejdź po rampie i za pomocą konsolety znajdującej się na dole otwórz drzwi. Kiedy dotrzesz do pokoju z dwoma strażnikami i strikerem płci pięknej w środku, uważaj. Będzie to dość ciężka walka, a twojej sytuacji nie poprawia fakt, że pani striker dysponuje projektorem strumienia Phase. Skoncentruj się na niej i spróbuj jak najwcześniej wyłączyć ją z walki za pomocą łuku Mercury'ego. Następnie powal pozostałych strażników i sam(a) zademonstruj im działanie projektora strumienia. Jeśli wygrasz tę walkę, Konoko doświadczy tajemniczego napływu energii (ostrze Daodana). Masz też oczyszczoną drogę do obszaru, gdzie trzymają Shinatamę.

Centrum Konwersji Atmosferycznej (w środku)

Shinatamę trzymają na dole, wynoś się więc stąd, a żywo, i ruszaj jak burza w dół. W pierwszej sali jest trójka strażników, załatw ich (w miarę możliwości) kolejno. Drzwi w głębi same się otworzą, gdy draniom przybędą posiłki. Żwawo kopnij się do następnego pomieszczenia i załatw tkwiącą tam samicę. Ci, co nie są z nami, są przeciwko nam - i mają pecha! Kiedy napastnicy przejdą w niebyt, w głębi znajdziesz Shinatamę. Pilnuje jej strikerzyca uzbrojona w PSP (Phase Stream Projector), więc nie marudź, tylko załatw babę szybko, bo będzie ci kęsim. Niestety, nie uratujesz Shinatamy (Griffin z TCTF uruchomi oporządzenie samodestrukcyjne) i masz tylko 30 sekund na wyniesienie się na górę (po schodach). Na zatrzymuj się, by podejmować walkę, tylko wiej za drzwi, a tam skręć w prawo. W pomieszczeniu kontrolnym skorzystaj z konsoli, by przerwać dopływ prądu, a potem pognaj po przewodach na drugą stronę. Wyjdź przez czerwone drzwi i skocz schodami do góry. W pokoju na szczycie aktywuj kolejną konsolę, by uzyskać dostęp do nowego rejonu. Aby się przedostać przez platformy, przebiegnij za pierwszy promień, by dotrzeć do konsoli pośrodku pierwszej platformy. Strąć wszystkie droidy, które staną ci na drodze, i aktywuj konsolę. Unieruchomi to promień - na chwilę tylko! - co da ci kilka sekund na przebiegnięcie do następnej konsoli i powtórzenie całego procesu. Przedarłszy się na drugą stronę, otwórz drzwi i przejdź.

Ta sekcja jest zwierciadlanym odbiciem poprzedniej, musisz więc się przedostać na dół, do sali kontrolnej, nieopodal obwodu prądu. Aktywuj konsolę i śmigaj na drugą stronę. Strażnicy w pomieszczeniu kontrolnym mają PSP, więc wchodź w miarę możliwości dyskretnie i kryj się za wszelkimi osłonami, by Konoko nie została trafiona promieniem. Dotarłszy do rozległej sali z kładkami, przedostań się na drugi poziom i aktywuj konsolę za zielonymi drzwiami. Z góry pojawią się chłopcy z TCTF - NIE SĄ, powtarzamy, nie są nastawieni przyjaźnie. Wejdź w drzwi, z których się wyroili, by dostać się do elewatora wiodącego na górne poziomy.

Oni Magazyn Syndykatu

W kolejnym pomieszczeniu kontrolnym aktywuj konsolę (pierwej musisz pokonać pilnującego jej znakomitego agenta TCTF, uzbrojonego w Force Field i pistolet VDG), a potem śmigaj po przewodzie przed siebie. Koniec poziomu...

Budynek Lokalnych Urzędów (Regional State Building)

Kiedy się tu pojawisz, okaże się, że tajemniczy ninja (Mukade) zdążył już załatwić dwóch ochroniarzy. Zaraz pojawi się dwóch innych, przekonanych, że morderstwo to sprawka Konoko. No... nie ma się co tłumaczyć. Załatw niedowiarków i przejdź przez drzwi na prawo od recepcji. Znów pojawi się dwóch nieprzyjaźnie nastawionych ochroniarzy. Pokoik mały... cóż robić? Zabij obu i przejdź dalej. No... teraz Konoko ogłoszono pewnie Wrogiem Publicznym Nr 1. Zabij kręcącego się tu agenta TCTF. Nieco wyżej trafi się ochroniarz, który od razu otworzy ogień z PR. Jeżeli masz pistolet, zastrzel drania. Wejdź do pomieszczenia na prawo od zamkniętych drzwi i aktywuj znajdującą się wewnątrz konsolę. Wróć do recepcji i podejdź po schodach, a potem przez wejście na piętro II.

Na tym poziomie wewnątrz jednego z pomieszczeń jest konsola odmykająca drzwi oznaczone jako III. Kręci się tu też jakiś cywil, od którego dowiesz się, gdzie trzymają dane, których szukasz. Pogadawszy z nim, wróć do recepcji i ponownie podejdź po schodach. Przejdź przez którekolwiek drzwi na poziom III i przeszukaj rejon. Będą tu trzy przełączniki - każdy otwierający jeden rygiel z trójpozycyjnego zamka na dachu. Jest tu też klatka schodowa wiodąca na dach - po otwarciu drzwi wróć do niej (pierwej trzeba ją, oczywiście, znaleźć) i ruszaj ku swemu przeznaczeniu. Na dach. Od razu ci powiemy, że dach to środowisko nieco tylko mniej przyjazne od arktycznej dżungli. Są tu mianowicie snajperzy uzbrojeni w łuki Mercury'ego.

Pomiędzy dwojgiem drzwi, przez które możesz wyjść z dachu, jest jeszcze jedno pomieszczenie, gdzie tkwi strażnik zbrojny w PSG (Phase Stream Generator), niełatwo go więc będzie sprzątnąć. Gdy załatwisz niemilca, rusz przełącznikiem, który otwiera drzwi na pierwszym poziomie, a przez nie uzyskasz dostęp do archiwów danych. Wróć więc na parter i do jednych z drzwi, które Konoko widziała przedtem, zanim weszła do pomieszczenia, gdzie odblokowała II). W tej komnacie jest mnóstwo promieni laserów aktywujących ogień z wieżyczek, niełatwo ci więc będzie to wszystko minąć. Kiedy ci się powiedzie, wejdź do pomieszczenia pośrodku korytarza, gdzie usadowili się dwaj zadowoleni z życia agenci TCTF. Odbierz im tę radość, a potem ruszaj ku drzwiom oznakowanym pulsującym, żółtym znacznikiem na podłodze. Zobaczysz animację - akta zabiera Mukade. Konoko musi go dopaść i odebrać mu dysk z danymi osobowymi.

W tym pomieszczeniu są dwie konsole - aktywuj je, by otworzyć zestaw zamkniętych drzwi na poziomie II. Wróć na ten poziom i przejdź przez otworzone drzwi - by znów trafić na płot laserowy. Nie są aż tak trudne do ominięcia, jak się wydaje. Przejdź na przeciwległy koniec korytarza i podejdź na następny poziom zabezpieczeń. Znów przedostań się dalej i przejdź przez drzwi po przeciwległej stronie. Jest tam Mukade - ale ucieka na dachy. Ruszaj za nim. Zaatakują cię dwaj ninja. Zabij obu i stań na żółtym znaczniku. Koniec poziomu.

Dachy

Przede wszystkim zajmij się strażnikiem, z którym Konoko tu dotarła. Potem skieruj się za róg. Uważaj na snajpera z łukiem Mercury'ego usadowionego na sąsiednim dachu, opuść się też niżej i załatw ninję, który czeka na dole. Przeskocz na sąsiedni dach i załatw snajpera, potem weź jego łuk i rozejrzyj się jeszcze za PC (Phase Cloak) i FS (Force Shield). Potem znów skok i ruszaj dalej. Strażnicy są tu twardzi, zechciej jednak zauważyć, że strażnik, który spadnie, nie bardzo już się nadaje do użytku. Kiedy znajdziesz strzały do łuku, pójdzie ci łatwiej, ale nie trać ich bez potrzeby, bo później możesz tego żałować. Kiedy dotrzesz do ostatniego dachu nad rampami, natkniesz się na dwu niemilców. Jeden ma PSP. Załatw obu i przeskocz na dach po lewej.

Na tym dachu załatw dwóch strażników, a potem wejdź w otwarte drzwi, by dotrzeć do elewatora i podjechać na kolejny dach. Jeden ze strażników na tym dachu ma wyjca (Screaming Cannon - SC), załatw go szybko z łuku. Jeśli trafi mu się okazja do strzału, zastawiaj się innymi strażnikami. Załatw wszystkich i daj susa na sąsiedni dach, a potem na małą platformę ze schodami wiodącymi w górę. Zbadaj ten dach - znajdziesz tu nieco amunicji - i strażnika z łukiem Mercury'ego.

Kiedy dotrzesz do rejonu z kamerami TV po obu stronach, rozejrzyj się za platformą pośrodku i przedostań się na nią. Zwal niemilca, co się czai na schodach, potem z łuku ustrzel strażników na górze. Mukade uciekł, ale możesz skorzystać z jego ślizgowej liny. Znalazłszy ją, stawaj po prostu na żółtych znacznikach, a Konoko przejedzie na następny dach. Nadal trzymaj się dachów. Jeśli trafisz na PSW (Przeważające Siły Wroga), cofnij się i w jakimś wąskim przejściu zrzucaj drani w dół. Na ostatnim dachu wejdź w drzwi - Konoko podjedzie w górę na ostatni bój z Mukade'em. Drań potrafi otulać się płaszczem niewidzialności. Umie także uwalniać kule energii, które będą tropiły Konoko. Jeżeli zacznie ci brakować zdrowia, lepiej - być może - będzie zacząć poziom od początku. Jeżeli nie widzisz Mukade'a przed sobą, błyskawicznie rób w tył zwrot - być może szykuje się, by ci przyłożyć z tyłu. Nie dawaj mu wytchnienia i prześladuj drania, gdy tylko go dopadniesz. Nie odpuszczaj mu nawet na moment. Kiedy Konoko go załatwi, odzyska dane.

Laboratorium doktora Hasagawy

Poziom jest trochę zakręcony. Na początku trzeba ci pokonać Muro - walka jest w zasadzie konwencjonalna. Uderzaj, kiedy będzie na ziemi, stosuj bloki, kiedy odskoczy. Nie dawaj mu wytchnienia i trzymaj się go jak buldog. Gdy go załatwisz, nastąpi oślepiający błysk... i przeciwnik zniknie. Dopiero teraz poziom się "otworzy".

Cały poziom przypomina sekwencję senną - Konoko dowiaduje się sporo o swojej przeszłości. Musi tu pokonać kilku przeciwników - i nawet samą siebie! Po Muro trzeba jej pokonać trzech strażników - ale wszystko przypomina fragment "Alicji z Krainy Czarów". Po kilku trafieniach strażnicy mają dość. Nie dopuść, by cię przyparli do rogu. Podążaj za Shinatamą po schodach... W następnym pomieszczeniu zaatakują cię dwaj niemal niewidoczni ninja. Pozwól, by podeszli bliżej. Kiedy ich odkryjesz, atakuj i odskakuj - to najskuteczniejsza taktyka. Stosuj podcięcia nogami. Najlepiej skup się na załatwieniu jednego, a dopiero potem weź się za drugiego.

Podążaj za wizerunkiem Shinatamy - pod rampami, po których przebiegnie, możesz znaleźć nieco amunicji. Następnymi przeciwnikami będą Griffin i dwóch strikerów. Musisz rozbroić Griffina, bo ostrzela Konoko z pistoletu Van der Graffa. Odebrawszy mu tę broń, ogłuszaj nią kolejnych napastników, waląc w pozostałych. Na podłodze w jednym z rogów jest tu PC (Płaszcz Ochronny) - wykorzystaj go dla maskowania swoich ruchów. Nie wahaj się używać Diabelskiego Kopnięcia z Obrotu (Devil Skin Kick) i Ataku Wzrastającej Furii (Rising Fury). Są bardzo skuteczne w bitwach z liczniejszymi grupami przeciwników.

Pokonawszy Griffina, trafiasz do następnego rejonu. Uważaj, by nie musnąć żadnego z promieni lasera, co aktywuje działka. Trzymaj się nisko - i zrzuć ninję na dół. Znalazłszy się wewnątrz kolejnego pomieszczenia, Konoko spotka samą siebie! Użyj Rising Fury i rzutów. Stosuj także podcięcia nogami, a gdy ją powalisz, natychmiast ponawiaj uderzenie, by zyskać dwa trafienia za jednym zamachem. Nie daj jej spocząć, bo zastosuje tę samą taktykę. Nie zostawaj w jednym miejscu, nie dawaj się trafić i lecz się, ile wlezie (korzystaj ze wszystkich strzykaw, jakie ci zostały). Atak i tylko atak oraz natychmiastowa regeneracja - oto co ci zapewni zwycięstwo. Po skończonej walce Konoko się ocyka... Trzeba znaleźć Kerr...

Więzienie TCTF (laboratorium)

Konoko musi zadbać o to, by nie uruchomić żadnego z urządzeń alarmowych, bo w przeciwnym razie bardzo szybko zrobi się tu bardzo niemiło. Pierwszym dla niej wyzwaniem jest minięcie "laserowego płotu". Nie da się tego zrobić szybko, bo pośpiech jest najbardziej wskazany przy łapaniu pcheł. Pierwszy promień miń unikiem w bok, nad drugim przeskocz, gdy znajdzie się w najniższym położeniu, pod trzecim przejdź w kucki (bo skutek będzie nieludzki). Jeśli muśniesz promień, wieżyczki przed tobą wypalą z łuków M. I szybko z tobą skończą. Powtarzaj ten taniec (unik, skok i nura) przy każdej zaporze. Jeżeli lubisz ryzyko, to możesz spróbować przebiec do widocznych przed tobą drzwi sprintem, ale zygzakuj - bo marnie skończysz.

W następnym rejonie Konoko powinna się trzymać górnego poziomu. Przebiegnij przez drzwi z prawej, zwal z nóg strażnika, a potem szybko przemknij przez drzwi za nim. W tej sali jest konsola alarmowa. Ustaw Konoko plecami do niej i nie pozwól, by strażnicy uruchomili alarm. Załatw ich z miejsca, gdzie stoisz, a potem, gdy staną się przeszłością, zbiegnij po schodach jedno piętro w dół i aktywuj konsolę za czerwonymi drzwiami, by otworzyć drzwi nieopodal konsoli, której Konoko niedawno tak zajadle broniła. Zanim ruszysz dalej, wejdź do laboratorium. Obecny tu technicy dadzą Konoko hypo i nieco amunicji.

Następna pracownia jest identyczna jak poprzednio - z konsolą alarmową na piętrze w korytarzu za laboratorium. Którędykolwiek wejdziesz, dostań się do konsoli i powstrzymaj strażników przed jej użyciem. Sprawdź konsolę wewnątrz pracowni (zyskasz nieco - bardzo ciekawej! - informacji). Na piętrze, nieopodal drugiej konsoli alarmowej, jest konsola za niebieskimi drzwiami, które odblokują drzwi do następnego rejonu.

Zejdź po schodach i wejdź do kolejnego rejonu. Jest tu kilku ninja i włącznik alarmu. Jeden z nich ma głuszaka (Stun Gun). Zabierz mu go i użyj do wykończenia pozostałych. Na piętrze za tym laboratorium zobaczysz korytarz chroniony przez lasery. Wejdź w drzwi na przeciwległym krańcu pomieszczenia. Kerr jest wewnątrz - porozmawiaj z nim i aktywuj konsolę, by otworzyć drzwi za laserowym płotem i wyłączyć promienie.

Wejdź w drzwi, które otworzyłeś. Niżej są trzy pracownie - zejdź po schodach i aktywuj konsole, które znajdziesz wewnątrz każdej z nich. Po każdej aktywacji pojawią się chłopcy z Black Ops - nie zostawiaj więc Konoko w jednym miejscu, by uniknąć bitwy pozycyjnej. Po aktywowaniu wszystkich konsoli wejdź do laboratorium Kerra, gdzie Konoko dowie się prawdy o sobie, a Kerr uratuje jej życie.

Pokonaj strażnika, który usiłował zabić Konoko, a potem aktywuj stojącą w tym pomieszczeniu konsolę. Sprawdź kierunek i opuść pomieszczenie. Skręć w prawo i wejdź w drzwi odblokowane z konsoli, a potem przedostań się schodami w górę. Jest tu kilku strażników -

kryj się za ścianami i za kompami, zwalaj ich także kolejno w dół. Oczyściwszy przedpole, aktywuj konsolę za biurkiem na szczycie schodów, by odblokować kolejne drzwi.

W następnym pochyłym korytarzu zatrzymaj się i zwróć uwagę na cykl, w jakim pracują lasery. Poczekaj, aż górny znajdzie się na twoim krańcu, i pobiegnij za nim, przeskakując w trakcie biegu nad niższymi. Kiedy dotrzesz do środka korytarza, drugi zestaw promieni się zdezaktywuje i ruszą na ciebie dwaj strażnicy (jeden ze Screaming Cannon). Obezwładnij tego z działkiem i przywal im obu, korzystając z tego działka. Pojawią się i inni dranie - ale tych łatwo pokonasz, waląc z działka SC.

Za następnymi drzwiami są zbiorniki z kwasem, po których Konoko musi przebiec, by się stąd wynieść. Zanim to zrobisz, aktywuj konsole w salach za zbiornikami. Nie spiesz się jednak - wypal kilka razy ze Screaming Cannon do środka i niech kwas wykona brudną robotę za Konoko. Skokami miń zbiorniki, a potem aktywuj konsole w pomieszczeniach za nimi. Po uruchomieniu konsoli Konoko posłuży się dźwigiem, by przedostać się za zgniatarki, i da nura w kwas - gdzie (wedle jej oczekiwań) ochroni ją Chrysalis.

Regionalna kwatera TCTF

Z biura Griffina wyjdź na korytarz i skręć w lewo. Celnym strzałem rozwal okno za wieżyczką i wyjdź na dach. Zabij pierwszego strażnika i wziąwszy jego łuk, zastrzel z daleka drugiego (rozwiązanie alternatywne - zostań wewnątrz budynku i w którymś z pomieszczeń nieopodal zapory laserowej wyłącz promienie, tak by Konoko mogła przejść). W obu przypadkach musisz wejść do pomieszczeń w lobby ze szklanymi drzwiami, które wywiodą cię na dach, i aktywować wewnętrzne konsole.

W jednym z pomieszczeń leżących w głębi korytarza (za drzwiami, które po drugiej stronie nie mają litery "D") są schody wiodące w dół. Zejdź po nich i przebij się do kładek na zewnątrz. Jeśli Konoko jest całkowicie sprawna, może zeskoczyć na niższe kładki. Tak czy owak, przeprowadź ją na dolny poziom i każ jej wejść w jedne z niezablokowanych drzwi w którymkolwiek rogu. Za jednymi z nich są schody. Omiń promienie lasera i zejdź niżej.

Kiedy dotrzesz do kolejnego korytarza, na Konoko rzucą się trzej strażnicy z Black Ops. Wycofaj się z korytarza i wskocz w drzwi wiodące do pomieszczenia naprzeciw sali, z której właśnie wyszedłeś (czy wyszłaś). Łatwiej wytłuc strażników, gdy po kolei będą wpadali do pomieszczenia. Po walce wyjdź i wejdź w podwójne drzwi położone po drugiej stronie. Aktywuj konsolę, by odblokować drzwi na końcu korytarza, a potem w nie wejdź. Schody wiodą do piwnicy, ale - jak można się spodziewać - na niższych piętrach są trzy konsole, które trzeba aktywować, by Konoko mogła przejść do piwnicy.

Zejdź piętro niżej i pognaj przed siebie (po załatwieniu strażnika), dopóki nie dotrzesz do ściany, a potem otwórz drzwi na lewo, by dotrzeć do pierwszej konsoli. Po jej uaktywnieniu wróć na schody i zbiegnij kolejne piętro w dół. Konsola jest dokładnie w tym samym miejscu, w którym jest piętro wyżej. Aktywuj ją i zejdź znów piętro niżej. Ostatnia konsola znów jest w tym samym miejscu. Po aktywowaniu jej wejdź do piwnicy.

W piwnicy Konoko znów się natknie na Griffina. To, co zostało z Shinatamy, wpakował w bojową konsolę. Konoko musi ją dezaktywować, by dopaść Griffina ukrywającego się za polem siłowym. Muśnięcie promienia lasera aktywuje jedną lub więcej wieżyczek (są tu wieżyczki z działkami Screaming Cannons, Plasma i Van der Graffa). Wystarczy zresztą jedna, by załatwić Konoko. Jedynymi miejscami, gdzie można zablokować lasery, są cztery terminale w rogach.

Pierwszy segment jest stosunkowo prosty - aby dotrzeć do każdej konsoli, podążaj za promieniami, w miarę jak się cofają. Konoko potrafi przeskoczyć przez przerwę, by dotrzeć na drugą stronę. Gdy dezaktywujesz wszystkie cztery konsole, uruchomi się drugi poziom bezpieczeństwa i zacznie się ostrzał z wieżyczek. Ruszaj się żwawo i nie zatrzymuj się za długo przy każdej konsoli. Pokonawszy obronę poziomu złego, postaraj się pokonać kolejny segment - nie musisz się bać ostrzału, którego nie sprowokujesz... wystarczy więc, że zadbasz o to, by nie musnąć żadnego problemu.

Po ukończeniu segmentu trzeciego Shinatama wyrwie się z więzów i Griffin ją zabije. W tym momencie trzeba ci będzie podjąć decyzję: zastrzelić Griffina czy nie. Możesz wybrać dowolne rozwiązanie, ale twój wybór (jakikolwiek by był) wpłynie na końcową bitwę. Aby ułatwić sobie sprawę, wybierz możliwość podpowiadaną ci przez twój dziennik - miłosierdzie się opłaci. Choć miło byłoby popatrzeć na śmierć drania, później będzie ci trudniej.

Górski obóz Syndykatu

Transformacja Konoko jest niemal kompletna - dziewczyna jest silniejsza niż kiedykolwiek przedtem. Pierwszym zadaniem będzie znalezienie wejścia do obozu. Za skrzyniami, nieopodal miejsca, gdzie zaczynasz batalię, leży Phase Cloak. Potem ruszaj prosto przez obóz. Skieruj się nieco ku prawej, a miniesz helikopter (z prawej strony). Nieopodal wejścia zobaczysz strażników. Zaatakuj jednego z nich i śmigaj do środka. W pomieszczeniu z prawej jest konsola alarmowa - dostań się do niej i obroń pozycję przed trzema strażnikami.

Nieopodal panelu (za nim) znajdziesz FS, a potem przeszukaj prawą część pomieszczenia (twoje wysiłki wynagrodzi znalezienie hypo). Za kolejnymi drzwiami jest korytarz - nie wpadnij na promienie laserów i przeszukaj wszystkie pomieszczenia (w pierwszym znajdziesz amunicję). Zneutralizowawszy strażników, wejdź w niezamknięte drzwi na końcu korytarza. Jest tu kilku strikerów i innych niemiłców. Baw się dobrze. Zwabiaj ich do bocznych pomieszczeń i wykańczaj kolejno (jeden z nich ma bardzo poręczny pistolet Van der Graffa. Te korytarze tworzą jakby podkowę - przejdź do prawego ramienia, a potem wejdź w drzwi po prawej. Aktywuj konsole w następnym pomieszczeniu i przeskocz na zgromadzone tu machiny, by znaleźć nieco amunicji i strzykawę (hypo).

Przejdź do drugiego ramienia podkowy i załatw strikera z łukiem. Wejdź w niezablokowane drzwi i przedrzyj się do następnego pomieszczenia, gdzie znajdziesz kolejną konsolę. Aktywowanie jej uruchomi animację, w której zobaczysz nadciągające z dołu oddziały wroga. Celem Konoko jest ciężarówka na dole - żółty znacznik. Aby jednak dostać kluczyki, trzeba ci będzie zabić kierowcę (jeden więcej, jeden mniej... jakie to ma znaczenie?). Załatw z łuku Mercury'ego tylu strażników, ilu zdołasz, a potem albo opuść się niżej, albo zbiegnij schodami po przeciwległej stronie podkowy. Przebij się do ciężarówki i weź klucze od kierowcy. Konoko efektownie rozwali bramę, przejeżdżając przez nią bez otwierania.

Po wyskoczeniu z kabiny Konoko nadzieje się na strikerzycę z Screaming Cannon. Zabierz broń wrogowi i wal ku schodom za nią. Wszedłszy przez niezamknięte drzwi wyżej, uważaj na ogień działka plazmowego, którym posługuje się strażnik nad tobą. Trzymaj się pod środkową kładką - są tu ninja i commstrikerzy. Kieruj się ku otwartym drzwiom z prawej strony przejścia i aktywuj znajdującą się za nimi konsolę. Odblokuje to zamki kilku kolejnych drzwi wzdłuż jednej strony przejścia. Pomieszczenia są po obu stronach każdego poziomu korytarzy, musisz odnaleźć wskazówki ukryte wewnątrz pomieszczeń, badając każdy poziom i aktywując wszystkie konsole. Nie wszystkie konsole są dostępne, ale te, do których możesz dotrzeć i które możesz uruchomić, wystarczą. Przed atakami nieprzyjaciół kryj się za drzwiami... i nie zatrzymuj się w jednym miejscu zbyt długo.

Opuść się na najniższą kładkę; aktywowanie wszystkich trzech konsoli w otwartych pomieszczeniach (wliczając w to jedną na tym poziomie) da ci dostateczną ilość informacji, by się zorientować w zamierzeniach Muro, otwiera też jednak na najniższym poziomie drzwi, zza których wypada horda wściekłych strikerów. Przebij się przez nich niczym kęs zjełczałej sloniny przez niskiego dziadka i wejdź w drzwi, z których nastąpił wysyp. Za drzwiami jest kładka - jedno obsunięcie się stopy i Konoko przenosi się do krainy cieni.

Na obu krańcach pomieszczenia są tu schody. Bitwę ze strikerami, którzy zechcą przeszkodzić Konoko w dotarciu na szczyt systemu kładek, najlepiej przeprowadzać właśnie na schodach. Przyj do góry niczym ropa w szybie, a gdy dotrzesz na szczyt, aktywuj centralną konsolę pośrodku systemu kładek, by ostatecznie udaremnić plany Muro. Zeskocz na centralną platformę - co umożliwi ci finalną konfrontację z Muro.

Gra ma w zasadzie dwa zakończenia. Jeżeli na poprzednim etapie postanowiłeś oszczędzić Griffina, ukaże się teraz na czele kawalerii i wspomoże Konoko w boju. Muro jest usprawnionym Daodanem... ale da się go pokonać. Naciskaj drania bez wytchnienia, ale użyj wszystkie strzykawy, jakie masz, by wzmocnić w Konoko zdolności Daodana. Nie popuszczaj Munro i prześladuj go bardzo zawzięcie - o pozostałych strażników zatroszczy się Griffin. Muro potrafi sprawić kłopoty, ale jeżeli zmusisz go do obrony i nie dasz ani chwili wytchnienia, w końcu zwyciężysz.

Jeżeli wcześniej zabiłeś(łaś) Griffina, trzeba ci będzie stawić czoło Muro w jego ostatecznej formie - Chrysalis (larwalnej). Zła strona jego natury przekształciła go w mordercze monstrum o znacznie udoskonalonych możliwościach. Aby go pokonać, Konoko musi atakować, gdy jego zdolności Daodana się regenerują - to znaczy w chwilach, kiedy nie świeci czerwonawą poświatą. Wykorzystaj wszystkie hypo, jakie masz... a potem kryj się za centralną kolumną. Ma on zdolność ściągania Konoko ku sobie, tę jednak możesz neutralizować, dbając o to, by mieć kolumnę pomiędzy sobą a potworem. Rób tak, dopóki nie wyczerpie swej energii. Kiedy się regeneruje, ruszaj na niego i wal jak w kaczy kuper - im więcej mu przyłożysz teraz, tym mniej będzie Konoko miała roboty za chwilę. Po kilkakrotnym powtórzeniu tej sekwencji w końcu go pokonasz.

Konoko pokonała Muro... ale któż potrafi odgadnąć, jaką przyszłość ma ludzkość przed sobą? Larwy przetrwały. Konoko nie wie... ale dzięki niej jest przynajmniej promyk nadziei...

EGMA





producent: Microsoft
platforma: PC

Mech Warrior 4

Mechwarrior 4 jest nową i całkiem ciekawą gierką. Wprawdzie różni się dość znacznie od swoich poprzedników, a czy są to zmiany na lepsze, pozostawię waszej ocenie. Poniżej znajdziecie wspomnienia głównego bohatera. Jeśli macie problem z którąkolwiek z misji, zaglądnijcie niżej, powinno wam to pomóc.

To początek wojny, zaprowadzi nas do zwycięstwa i do zemsty. Uderzamy na księżyc naszej rodzinnej planety, odetniemy w ten sposób źródło zaopatrzenia przeciwnika. W planach naszych jest wygnanie domu Steiner na powierzchnię planety i przeniesienie tam walk.

Operacja I Misja I

Tak więc zaczęło się, wojna z domem Steiner stała się faktem. Naszym pierwszym zadaniem był atak na sieć komunikacyjną przeciwnika. Po wylądowaniu skierowaliśmy się prosto przed siebie, aż na radarze pojawiły się pierwsze czerwone odczyty oznaczające przeciwnika. Gdy dotarliśmy do krawędzi krateru, musieliśmy skręcić ostro w prawo i zniszczyć naprzykrzające się wyrzutnie SRM oraz wieżyczki obronne. Resztę systemów i pojazdów, które broniły centrum, zniszczyliśmy, korzystając ze starej taktyki. Biegliśmy po obwodzie krateru, strzelając do wszystkiego, co znajdowało się wewnątrz. Już po chwili obrona nie istniała, a my mogliśmy zająć się centrum komunikacyjnym. Chwilę tylko zajęło zniszczenie trzech talerzy transmitujących dane, odnieśliśmy pierwsze zwycięstwo. Dopiero po wszystkim zorientowaliśmy się, że konieczne było szybkie działanie, dom Steiner był wciąż potężny.

Operacja I Misja 2

Po pierwszej skutecznej misji dom Steiner już wiedział, że jesteśmy w pobliżu. Trzeba w nich ugruntować to przekonanie. Żeby nieco popsuć im krwi, postanowiliśmy zaatakować wyrzutnie rakiet SKUD. Z danych naszego wywiadu wynikało, że będziemy musieli zniszczyć nie tylko kilka pojazdów (w tym czołgów Bulldog), ale również ukazujące się mechy. Dobry test naszych umiejętności. Po wylądowaniu otrzymaliśmy rozkaz rozgromienia konwoju z wyrzutniami SKUD, który poruszał się wzdłuż kanionu na północnym zachodzie. W zasięgu naszego rażenia były dwa konwoje i musieliśmy je zniszczyć. Zadanie było łatwe, wystarczyło poruszać się zgodnie z punktami nawigacyjnymi, na dwóch z nich poczekać, aż przybędą konwoje. Koło pierwszego punktu (Alpha) znaleźliśmy pierwszą wyrzutnię. Rozwaliliśmy ją oraz wszystkie siły, które jej broniły i wyruszyliśmy w stronę drugiego punktu (Beta). Za nami pozostał wrak Osirisa i kilku innych pojazdów. Sytuacja na drugim punkcie kontrolnym była bardzo podobna, więc poradziliśmy sobie równie łatwo. Dom Steiner poniósł kolejne straty i nawet nie zdążył zareagować.

UWAGI:
- walcząc z pojazdami i mechami, cały czas bądź w ruchu, co utrudni trafienie w ciebie.
- uważaj na falę uderzeniową po wybuchu wyrzutni SKUD, zbiorników z paliwem i ciężarówek z amunicją, ponieważ mogą cię dość boleśnie uszkodzić.

Operacja I Misja 3

Nadeszła pora, aby "uziemić" dom Steiner i tym samym nie pozwolić mu na ściągnięcie posiłków. W tej misji naszym zadaniem było zniszczenie trzech dropshipów domu Steiner, zanim te zdążą uaktywnić systemy obronne. Wiedzieliśmy, że w pobliżu każdego z nich znajdują się trzy pojazdy APU, które służą do ładowania silników. Od nich należało zacząć i to jak najszybciej, zaś statek należało zniszczyć zaraz potem. Oczywiście, przeciwnicy szykowali się do obrony, lecz do momentu zniszczenia statków można było ignorować zagrożenie ze strony wieżyczek, pojazdów i mechów. Z podręczników dowiedzieliśmy się, że dropshipy najlepiej niszczyć, wstrzeliwując się w ich dolną część, w silniki. Pamiętając o tym, ruszyliśmy do boju. Pierwszy statek znajdował się w punkcie Alpha i ochraniało go kilka pojazdów wraz z wieżyczkami strzelniczymi. Zbliżając się w jego stronę, zniszczyliśmy pierwszy pojazd APU i okrążyliśmy statek, aby zlikwidować kolejne dwa APU. Potem wystarczyło kilka salw w stronę silników, aby zniszczyć statek. Dobrze, że nie byliśmy za blisko, bo bydle wybucha niczym bomba atomowa. Po zniszczeniu pierwszego statku z maksymalną prędkością skierowaliśmy się w stronę drugiego. Zarazem do punktu nawigacyjnego Beta. Ponownie zniszczyliśmy APU, będąc jeszcze w biegu, ominęliśmy statek z lewej strony i zniszczyliśmy dwa kolejne APU. Kilka salw w kierunku silników dropshipa wystarczyło, aby go zniszczyć. Został jeszcze tylko jeden, więc znów daliśmy pełny gaz i skierowali w stronę wzgórz do punktu nawigacyjnego Gamma. Tam zastosowaliśmy dokładnie tę samą taktykę i już było po wszystkim. Transportowce domu Steiner przestały istnieć, a my święciliśmy kolejne zwycięstwo.

UWAGI:
- naprawdę możesz ignorować cały kierowany w ciebie ostrzał, bo czasu do uaktywnienia się statków jest bardzo mało.
- jeśli przeszkadzają ci wrogie mechy, chowaj się za statkiem, minie trochę czasu, którego potrzebują do zajęcia pozycji.
- jeśli wszystko pójdzie dobrze, po tej misji zdobędziesz mecha typu Hellspawn.

Operacja I Misja 4

Na wojnie role często się odwracały. W kilka dni po zniszczeniu dropshipów domu Steiner zaczęliśmy przygotowania do desantu na planetę. Nasze dropshipy nie były jeszcze gotowe, gdy niespodziewanie na horyzoncie pojawiły się mechy domu Steiner. Teraz my musieliśmy bronić naszych statków do czasu, aż zdążą się uaktywnić i będą mogły odlecieć. Dwóch z nich musieliśmy bronić przed niewielkimi, aczkolwiek groźnymi w obecnej sytuacji siłami. Na szczęście, oprócz mnie, w walce brało udział kilku najlepszych wojowników, jakich mieliśmy, więc sytuacja nie wyglądała beznadziejnie. Ruszyliśmy do walki. Pierwszą rzeczą, którą zrobiliśmy, było oczyszczenie terenu wokół pobliskiego dropshipa. Trzeba było zniszczyć trochę pojazdów i kilka mechów przeciwnika. Po "uporządkowaniu" jednego miejsca, pobiegłem na wzgórze w stronę drugiego dropshipa, gdzie sytuacja zaczynała być niewesoła. Musieliśmy za wszelką cenę wywalczyć czas dla dropshipów, dlatego dawaliśmy z siebie wszystko. Nawet nie wiem, kiedy teren wokół drugiego statku zapełnił się wrakami mechów i pojazdów przeciwnika, a radar nie wskazywał żadnego śladu wroga. Droga na powierzchnię planety stała otworem!

UWAGI:
- dropshipy są zaznaczone na mapie przed misją (kolor czerwony).
- uzbrajając maszynę do tej misji, skoncentruj się na broni powodującej duże szkody, maleństwa nie mają tu racji zaistnienia.
- nawet jeśli wszystkie APU zostaną zniszczone, nadal możesz wygrać, niszcząc całkowicie siły przeciwnika.

Operacja 2

Załatwiwszy wszystkie sprawy na księżycu, musieliśmy założyć własną bazę na powierzchni planety. Zaczęliśmy od eliminacji wszelkich przejawów oporu na wybranym terenie. Następnie wykonaliśmy kilka śmiałych rajdów, których cel był dwojaki: odcięcie domu Steiner od zaopaterzenia, a, rzecz jasna, zaopatrzenia naszych sił. Musieliśmy zebrać jak największe siły przed decydującą rozgrywką.

Operacja 2 Misja I

Pierwsza misja na planecie. Koniec z księżycem. Przekonamy dom Steiner, jak potrafimy uderzać. Trzeba jednak jakoś zacząć. Zwiad satelitarny ustalił dobre miejsce na lądowanie dropshipów, ale wymagało wcześniejszego oczyszczenia z sił przeciwnika. Ustalono, że nie jest to misja dla jednego mecha, dlatego pozwolono mi wybrać sobie skrzydłowego. Wziąłem Caseya, wprawdzie był kompletnym żółtodziobem, ale jeśli miał się przydać później, musiał wcześnie zacząć. Ucieszył się niezmiernie. Zrzucono nas na powierzchnię planety z zadaniem przejścia przez wszystkie punkty nawigacyjne i zniszczenia wszystkiego co miałoby związek z domem Steiner. Ruszyliśmy na północ w stronę punktu Alpha. Po drodze natrafiliśmy na niewielki oddział przeciwnika: mecha typu Raven, kilka pojazdów i śmigłowce. Na pierwszy ogień poszły latające paskudy, potem zamieniliśmy mecha we wrak, a na koniec zajęliśmy się czołgami. Po tej rozgrzewce ruszyliśmy dalej w stronę punktu Alpha, gdzie czekał już na nas samotny Raven. Dość szybko przeniósł się do krainy wiecznych łowów, a my pobiegliśmy w stronę punktu Beta. Tu czekał na nas przeciwnik nieco groźniejszy, a mianowicie mech klasy Cougar, który, jak wiadomo, wyrządza spore szkody nieostrożnym wojownikom. My do nich nie należeliśmy, więc szybko pozbyliśmy się go wraz z towarzyszami (czołgi). Pokrzepieni zwycięstwem ruszyliśmy do punktu Gamma, gdzie trafiliśmy na śmiesznie mały oddziałek trzech czołgów. Pozbyliśmy się ich i już po kilku chwilach dane nam było oglądać wspaniały widok lądującego dropshipa. Pierwszy krok został uczyniony.

UWAGI:
- po tej misji zdobędziesz mecha typu Cougar.

Operacja 2 Misja 2

Patrząc z perspektywy czasu, ta misja była jedną z najtrudniejszych. Kierowałem średnim mechem, a mój skrzydłowy zasiadał w lekkiej maszynie. Siły przeciwnika były nieporównywalnie większe, składały się na nie trzy lekkie mechy, jeden ciężki i całe mnóstwo pojazdów pomocniczych oraz wieżyczki. Po wylądowaniu od razu wyłączyliśmy nasze radary i ruszyliśmy w stronę posterunku komunikacyjnego położonego przy punk-

cie nawigacyjnym Alpha. Zniszczyliśmy go błyskawicznie, żeby główne siły przeciwnika nie zostały powiadomione o naszym ataku. Pierwsze strzały wycelowaliśmy w pojazdy, które, eksplodując, uszkodziły nasz cel. Po tym wystarczyło kilka strzałów, aby dokończyć robotę. Mogliśmy ruszyć w stronę głównego celu. Droga prowadziła przez punkty Beta, Gamma i Delta. Gdy doszliśmy do ostatniego, okazało się, że musimy okrążyć wzgórza i ruszyć na północ. W pewnym momencie wypatrzyliśmy dokładnie przed nami wieżyczkę strzelniczą. Podeszliśmy na bezpieczną odległość i bronią dalekiego zasięgu pozbyliśmy się pierwszego zagrożenia. Ruszyliśmy dalej i po chwili zauważyliśmy miejsce ułatwiające wejście na wzgórze po prawej stronie. Z jego szczytu dostrzegliśmy kolejną wieżyczkę i zniszczyliśmy ją jak poprzednią. Wystarczył rzut okiem na otoczenie, aby znaleźć kolejny cel, którym był hangar dla mechów stojący na wzgórzu po prawej stronie. Powoli zmierzaliśmy w jego stronę, niszcząc śmigłowce krążące w pobliżu. Cały czas działaliśmy z wyłączonymi radarami. Po drugiej stronie hangaru czekał na nas Catapult z małym Cougarem z boku. Postanowiliśmy zwabić je do dolinki leżącej na południe od fabryki. Catapult nie mógł tutaj efektywnie korzystać ze swojej głównej broni, czyli rakiet dalekiego zasięgu. Mając już gotowy plan, włączyliśmy radary, aby przyciągnąć uwagę przeciwnika. Następnie ruszyliśmy biegiem w stronę dolinki. Byliśmy tu na tyle wcześnie, że mogliśmy przygotować małą zasadzkę, ponieważ to my musieliśmy wystrzelić jako pierwsi. Udało się. Gdy tylko Catapult znalazł się w zasięgu rażenia, wystarczyło kilka strzałów, aby pozbawić go wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu. Było za późno na ratunek nawet po tym, jak pilot zorientował się w sytuacji. Teraz musiałem tylko poruszać się jak najbliżej przeciwnika, żeby utrudnić mu dostęp do głównych systemów uzbrojenia. W tym samym czasie mój skrzydłowy zajął się Cougarem. Po kilku chwilach przewaga przeciwnika zmniejszyła się dość wyraźnie. Ta walka kosztowała nas trochę zadrapań, dlatego wyłączyliśmy radary i wróciliśmy w pobliże hangaru dla mechów, gdzie skorzystaliśmy z automatycznego punktu naprawczego. Wystarczyła chwila, żeby nasze mechy znów były w pełni sprawne, a zasobniki z amunicją pełne, byliśmy gotowi do walki. Ruszyliśmy w stronę punktu nawigacyjnego zeta. Po chwili zaatakowały nas dwa lekkie mechy Cougar i Hellspawn. Gdyby nie dokonane przed chwilą naprawy, mogłoby być z nami krucho, ale w sprawnych mechach i działając razem, dość szybko poradziliśmy sobie z przeciwnikiem. Wystarczyło teraz pozbyć się niedobitków sił przeciwnika i wszystko, co znajdowało się w bazie, było nasze. Kolejne zwycięstwo, kolejny gwóźdź do trumny domu Steiner.

UWAGI:
- wyłączenie radaru zmniejsza twoje możliwości wczesnego wykrycia przeciwnika, ale również w znacznym stopniu utrudnia zlokalizowanie ciebie.
- zasadzka w dolince jest doskonałym przykładem na wykorzystanie ukształtowania terenu do własnych celów.
- po ukończeniu tej misji zdobędziesz dwa mechy Catapulta i Shadow Cata.

Operacja 2 Misja 3

Sprawy posuwają się do przodu i potrzebna okazała się pomoc miejscowych techników. Byli już w drodze, gdy znaleźli się w ciężkiej sytuacji, droga została zablokowana przez znaczne siły przeciwnika i naszym ludziom potrzebna była pomoc z zewnątrz. Musieliśmy przedrzeć się do nich, a następnie eskortować aż do mostu, który mieliśmy zniszczyć, aby nikt nie mógł przedostać się na drugą stronę. Po tym, jak dostaliśmy z bazy zielone światło, postanowiliśmy nie udawać się wprost do pierwszego punktu nawigacyjnego, ale skręciliśmy w prawo celem rozejrzenia się. To było dobre posunięcie, bo dość szybko natrafiliśmy na Ravena w towarzystwie trzech mobilnych wyrzutni rakiet. Szybko zmieniliśmy towarzystwo w dymiące wraki i tym samym pozbawiliśmy się wątpliwej przyjemności walczenia z nimi później. Teraz skierowaliśmy się już w stronę punktu Alpha. Z daleka dostrzegliśmy zabudowania fabryki, a po lewej ich stronie jakiś ruch. Udaliśmy się tam i twarzą w twarz stanęliśmy z mechem typu Uziel. Walka była ciężka, ale na szczęście udało się nieostrożnego przeciwnika przyciągnąć w pobliże zbiorników z paliwem. Ich eksplozja uszkodziła go na tyle mocno, że formalnością było całkowite zniszczenie go. Pokręciliśmy się jeszcze po terenie fabryki, niszcząc czołgi oraz wieżyczki. Niestety zabawę popsuł nam Hellspawn, który wyłonił się nieproszony. Oczywiście, zniszczyliśmy go wraz z całym towarzystwem i wróciliśmy w okolice drogi, przy której stały namioty. Tutaj czekało na nas sześć śmigłowców oraz mech typu Hellspawn. Zamieniliśmy całe to zgrupowanie w złom i ruszyliśmy w stronę naszego konwoju. Przechwyciliśmy znajomych i ruszyliśmy do domu. Minęła dosłownie chwila, gdy po raz kolejny pojawił się nieproszony gość, tym razem był to Raven. Zajął się nim mój skrzydłowy, bo zaraz za nim nadciągał o niebo groźniejszy Uziel, który stał się moim celem. Jego PPC mogły szybko i skutecznie zniszczyć cały konwój, więc musiałem działać szybko. Skoncentrowałem ostrzał na nogach przeciwnika i po chwili, gdy już leżał, wróciłem do konwoju. Po drodze do mostu czekało nas jeszcze kilka, ale niezbyt groźnych, niespodzianek, które nie mogły przeszkodzić nam w przekraczaniu mostu, a następnie zniszczeniu go kilkoma celnymi strzałami. To był koniec misji. Wyobrażam sobie wściekłość w dowództwie domu Steiner. Weszliśmy i wyszliśmy, a oni nic nie mogli zrobić.

UWAGI:
- w tej misji znajdziesz jeden punkt naprawczy, ale zazwyczaj brakuje czasu, aby z niego korzystać; jednak gdy nie masz wyboru, szukaj go na południu; po misji zdobędziesz mecha typu Uziel.

Operacja 2 Misja 4

To była ostatnia misja planowana w tej operacji. Po wcześniej odniesionych sukcesach podchodziliśmy do niej optymistycznie. Naszym zadaniem było oczyszczenie bazy przeciwnika w celu umożliwienia naszym technikom pracy nad przystosowaniem jej do naszych potrzeb. Na terenie działań znajdowało się kilka punktów naprawczych, a siły, którym mieliśmy stawić czoło, były naprawdę niewielkie. Żeby wszystko poszło gładko, dowództwo przydzieliło mi drugiego skrzydłowego, nie powiem, była to dość znaczna pomoc. Po rozpoczęciu misji pobiegliśmy przed siebie i zniszczyliśmy kilka wyrzutni rakiet krótkiego zasięgu, które broniły skraju bazy. Do walki wtrącił się jeden mech przeciwnika, ale nie miał zbyt wiele do gadania. Trudniej było pokonać dwa Uziele, które zjawiły się w chwilę potem. Jednak ich podwójne PPC nie dały rady, mieliśmy przewagę liczebną, którą dobrze wykorzystaliśmy. Po tym jak rozwaliliśmy ostatniego Uziela, nasi technicy ruszyli w stronę bazy i rozpoczęli jej przejmowanie. Pozostała chwila czasu, więc szybko ruszyliśmy w stronę punktu naprawczego, po drodze niszcząc kilka wieżyczek. Dokonaliśmy napraw i wrócili do przerwanego zadania. Technicy kierowali się do tego obszaru, więc kręciliśmy się w pobliżu, wyczekując przeciwnika. Po chwili pojawiło się kilka śmigłowców, które spadły na ziemię, zanim zaczęły stanowić realne zagrożenie. Zniszczywszy je, ruszyliśmy w miejsce, gdzie rozpoczął się atak. Z tej właśnie strony nadciągały kolejne siły przeciwnika, czyli kilka wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu. Po ich wyeliminowaniu wróciliśmy do naszych techników, aby bronić ich przed kilkoma zbliżającymi się Cougarami. Zniszczyliśmy je i tym samym baza stała się nasza. Zakończyliśmy kolejną operację, a teren do dalszych działań został przygotowany.

UWAGI:
- po tej misji zdobędziesz mecha typu Bushwhacker.
- wracając po zniszczeniu wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu, nie zapędzaj się daleko, bo będziesz musiał stoczyć walkę z kilkoma dodatkowymi mechami.

Operacja 3

Cała ta operacja miała na celu zniszczenie dropshipów i zaopatrzenia należących do domu Steiner. Wiedzieliśmy, że im większych dokonamy zniszczeń, tym mniej pozostawimy ich przeciwnikowi .

Operacja 3 Misja 1

Pierwsza misja tej operacji polegała na przeprowadzeniu małego zwiadu. Mieliśmy nadzieję na odnalezienie dropshipa, który rozbił się gdzieś w okolicy. Po rozpoczęciu misji trzy pojazdy zwiadowcze ruszyły przodem, a my czekaliśmy na ich sygnał. Gdy go otrzymaliśmy, ruszyliśmy w kierunku pierwszego punktu kontrolnego, gdzie czekały na nas dwa mechy typu Cougar. Po ich zniszczeniu pobiegliśmy dalej i zbliżając się do punktu Beta, zobaczyliśmy na wzgórzu po drugiej stronie doliny kolejnych przeciwników. Zniszczenie dwóch Osirisów i jednego Ravena nie nastręczyło nam większych trudności i mogliśmy ruszyć dalej. Kolejny zatarg z wrogiem w postaci Cougara i Osirisa rozegrał się w punkcie Delta. Daliśmy im krótką lekcję walki i skierowaliśmy się do ostatniego punktu, gdzie już czekały na nas dwa mechy typu Vulture. Niejeden już poległ w walce z nimi, więc byliśmy ostrożni. Chowaliśmy się za wzgórzami i czekaliśmy, aż sami do nasz przyjdą. Gdy przekraczali grzbiet wzniesienia atakowaliśmy wszystkim, czym się dało, dzięki czemu dwa Vulture'y stały się przeszłością. Walka z nimi przypominała potyczki z Catapultami, podczas których trzeba było trzymać się ich jak najbliżej, żeby nie mogły wykorzystać śmiercionośnej broni dalekiego zasięgu. Dla chcącego nie ma nic trudnego, więc już po chwili tryumfowaliśmy. Misja zakończona.

UWAGI:
- po tej misji zdobędziesz mecha typu Vulture; to całkiem dobra maszyna, ale trzeba poprawić trochę jej pancerz.

Operacja 3 Misja 2

Wywiad doniósł nam o konwoju z zaopatrzeniem i ludźmi zdążającym do jednej z baz domu Steiner. Postanowiliśmy go przechwycić. Jedyną przeszkodą, którą należało pokonać, była eskorta składająca się z kilku mechów i niewielkiej liczby pojazdów pomocniczych. Przed nami miało stanąć: kilka Cougarów, jeden Vulture i jeden Argus. Na początku misji mieliśmy skierować się do punktu Alpha. Zamiast bezpośrednio tam podążać, postanowiliśmy śledzić kilka myśliwców, które w pewnym momencie pojawiły się nad nami. Postąpiliśmy bardzo dobrze, bowiem myśliwce zaprowadziły nas prosto do konwoju. Cel znajdował się przed nami. Na początek postanowiliśmy rozprawić się z dwoma cięższymi mechami. W tym celu zbliżyliśmy się nieco i pozorując odwrót, odciągnęliśmy je od konwoju. Chwilę później było już po sprawie, nadeszła pora na dwa Cougary, które stanowiły dużo mniejsze zagrożenie. Po zniszczeniu ich bez obaw zbliżyliśmy się do konwoju. Rozprawiwszy się z eskortą składającą się głównie z czołgów, reszta konwoju postanowiła się poddać. Odnieśliśmy kolejne zwycięstwo.

UWAGI:
- uważaj, żeby nie oddalić się zbytnio od swoich skrzydłowych, w ten sposób możesz łatwo stracić życie.
- po zakończeniu misji zdobędziesz mecha typu Argus oraz trochę innych ciekawych rzeczy.

Operacja 3 Misja 3

Kolejne proste zadanie: odnaleźć dropshipa i zniszczyć go, zanim sami zostaniemy zniszczeni. Po obejrzeniu zdjęcia satelitarnego, zauważyłem długą i głęboką bruzdę w podłożu. To ślad po wypadku dropshipa, należało dostać się na koniec bruzdy i zniszczyć statek, zanim wystartuje. Pomimo zapowiadanego oporu postanowiliśmy zastosować taktykę, która wcześniej skutkowała przy niszczeniu dropshipów. Po rozpoczęciu misji ruszyliśmy prosto w jego stronę. Nie zważaliśmy na całkiem spory opór, jaki napotkaliśmy. Było tam bardzo dużo wieżyczek, czołgów i mechów, a wśród nich potężny Mauler. Mijając przeciwników, dobiegliśmy do statku i wykorzystując naszą zwrotność, zaczęliśmy biegać dookoła niego i strzelać w silniki. W kilka chwil później nasz cel efektownie eksplodował, a pozostali przy życiu przeciwnicy poddali się. Niszcząc ten statek, zakończyliśmy trzecią operację.

UWAGI:
- po tej misji zdobędziesz mecha typu Mauler; jak narazie to twoja najcięższa maszyna, więc powinieneś się z nią oswoić.

Operacja 4

Kolejna operacja miała przypominać wcześniejsze. Obrona z jednoczesnym atakowaniem baz, odszukiwanie ukrytych celów i ratowanie własnych oddziałów. Zwykła zabawa. Idealny moment na znalezienie najlepszej konfiguracji mecha i jego uzbrojenia.

Operacja 4 Misja I

I ponownie atakujemy bazę domu Steiner. W tej misji naszym zadaniem była ochrona konwoju pojazdów, których celem była grabież bazy przeciwnika z wszystkiego, co się tylko da. Wszystkie pojazdy miały wrócić do punktu nawigacyjnego Epsilon. Siły przeciwnika składały się w większości z lekkich mechów, ale było ich dość dużo. Dlatego potrzebowaliśmy informacji związanych z lokalizacją automatycznych punktów naprawczych. Od początku najlepszą taktyką wydawało mi się ignorowanie punktów nawigacyjnych i niszczenie wszystkiego, co na radarze zaznaczone jest na czerwono. Realizując ten plan, starałem się cały czas zwracać uwagę na to, gdzie znajdują się pojazdy, które mieliśmy chronić. Jeden z nich większą część trwania misji stał koło budynku fortu, a drugi koło hangaru dla mechów. Centrum oporu przeciwnik ustanowił w punkcie nawigacyjnym Alpha, więc nie widziałem powodu, aby się stamtąd ruszać. Między jedną, a drugą falą przeciwników dokonywaliśmy napraw. Podczas trwania całej misji spotykaliśmy różne mechy: od Ravenów aż po Uziele, nie znalazł się jednak żaden, który stanowiłby większy problem dla mnie i dla moich skrzydłowych. Po zniszczeniu wszystkich sił przeciwnika udaliśmy się do punktu nawigacyjnego Epsilon, gdzie po chwili dotarły również ciężarówki, które mieliśmy chronić. W ten sposób zakończyliśmy kolejną misję i znów dom Steiner musiał się pogodzić z upokorzeniem.

Operacja 4 Misja 2

Ponownie role się odmieniły, znów dom Steiner zaatakował jedną z naszych baz i trzeba było się temu przeciwstawić. W tym celu wybrałem Maulera z dwoma gauss cannonami, dwoma large laserami i wyrzutnią LRM. Tak uzbrojony ruszyłem do boju. Niestety, zrzucono nas dość daleko od celu i po drodze napotkaliśmy niewielki opór. W pewnym momencie minął nas mech typu Cougar. Goniąc go, trafiliśmy na drugą maszynę tego samego typu. Zajęliśmy się nimi bezzwłocznie i ruszyliśmy dalej. Od bazy dzieliła nas już niewielka odległość, gdy zostaliśmy zaatakowani przez samotnego Uziela. Zaraz po zlikwidowaniu go pobiegliśmy do punktu nawigacyjnego Alpha, gdzie sytuacja zaczęła wyglądać nieciekawie. Minęliśmy samotnego mecha strony przeciwnej i zaczęliśmy eksterminację wyrzutni dalekiego zasięgu, które chciały dobrać się do naszych wież obrony przeciwlotniczej. Kiedy wyrzutnia uległa zniszczeniu, samotny mech rzucił się w stronę naszej bazy. Nie bacząc na nic, wpakowaliśmy mu kilka salw w plecy, likwidując zagrożenie z jego strony. Nie było jednak czasu na radość, bowiem w punkcie Beta pojawiły się mechy przeciwnika, zatem ruszyliśmy tam czym prędzej. Rzeczywiście, trzy Vulture'y, dwa Uziele i gromada wyrzutni rakiet stanowiły pewne zagrożenie. Na szczęście, korzystając z automatycznego punktu naprawczego stojącego koło ustawionych w linii baraków, odnowiliśmy siły i w porę rozgromiliśmy przeciwnika.

UWAGI:
• w punkcie nawigacyjnym Delta trafisz na kilka automatycznych wieżyczek strzelniczych, zamiast je niszczyć, zlikwiduj ich centrum sterowania, w ten sposób łatwo pozbędziesz się uciążliwego ostrzału.
• automatyczne punkty naprawcze znajdują się po przeciwnej stronie bazy, patrząc od miejsca startu.
• po zakończeniu tej misji zdobędziesz mecha typu Mad Cat oraz Thantos.

Operacja 4 Misja 3

I znowu próbowaliśmy wprowadzić zamieszanie w liniach zaopatrzeniowych domu Steiner. Od wywiadu otrzymaliśmy informację o konwoju barek z zaopatrzeniem niezbędnym do sprawnego kontynuowania wojny. Pierwszy raz walczyłybyśmy na rzece. Uzbrojeni w ciężką broń i nie tracąc czasu, ruszyliśmy do walki. Nie można było sobie pozwolić na ociąganie, bowiem barki mogły uciec. Konwój był dość dobrze chroniony. Trafiliśmy na uzbrojone łodzie oraz pewną liczbę śmigłowców - cele niewarte większej uwagi. Trochę więcej zachodu mieliśmy z dwoma Argusami, Uzielem i Lokim, ale i te siły przeciwnika udało się zniszczyć. Loki ze swoim uzbrojeniem stanowił pewne zagrożenie, ale na małą odległość. Wystarczyły dwa trafienia z gauss cannona, dwa z large lasera i jedna salwa z LRM, aby i ten mech przestał stanowić zagrożenie. Gdy na terenie misji zostały już tylko barki, zajęliśmy się przejmowaniem ich. Wystarczyło zbliżyć się do każdej na sto metrów, aby się zatrzymała.

UWAGI:
• uważaj, niszcząc łodzie i mechy przeciwnika, narażasz również barki na zniszczenie.
•najlepiej, jeśli przejmiesz wszystkie sześć barek, jednak nawet cztery wystarczą do pomyślnego ukończenia misji.
• po tej misji zdobędziesz mecha typu Loki.

Operacja 4 Misja 4

Czwarta misja operacji miała być dość ciężka, postawiono zadanie zniszczenie kilku naprawdę groźnych mechów. Jedynym sposobem walki z nimi była jak najszybsza ich likwidacja, zanim zdążą narobić szkód wśród naszych mechowach. Ruszyliśmy do punktu nawigacyjnego Delta, gdzie spotkaliśmy się z naszą eskortą. Prowadzeni przez nią ruszyliśmy w drogę do składu amunicji, który stanowił nasz pierwszy cel. Wcześniej jednak na drodze stanęły nam dwa mechy typu Nova Cat. Jakoś daliśmy sobie z nimi radę, ale żałuję, że nie mogliśmy zniszczyć ich w podręcznikowy sposób. Wystarczy przecież podsmalić takiego delikwenta trzema lub czterema miotaczami ognia, aby padł z przegrzania. Cóż, po fakcie nie miałem zamiaru rwać włosów z głowy, trzeba było podążać dalej. Po chwili dotarliśmy do pierwszego składu amunicji i chcąc nie chcąc, musieliśmy pokonać siły, które stanowiły jego obronę. Jedynym realnym zagrożeniem były dwa mechy typu Shadow Cat. Uporawszy się z nimi, zajęliśmy się czołgami i wieżyczkami, a na koniec skierowaliśmy lufy w stronę celu i zamieniliśmy go w gruzy kilkoma salwami z laserów. Zmarudziliśmy chwilę przy automatycznym punkcie naprawczym, po czym ruszyliśmy dalej w stronę drugiego celu. Ten broniony był przez mecha typu Nova Cat oraz przez jednego Hellspawna i kilka wieżyczek strzelniczych. Na pierwszy ogień poszedł Nova Cat, musieliśmy zniszczyć go jak najszybciej, zostawiając pozostałe obiekty na deser. Tak też uczyniliśmy, a w chwilę po zniszczeniu Nova Cata przestał istnieć Hellspawn, a po nim wieżyczki obronne. W punkcie naprawczym doprowadziliśmy swoje mechy do porządku, zniszczyliśmy kolejny skład amunicji i pobiegliśmy w stronę trzeciego, ostatniego celu. Zniszczyliśmy go, czym zakończyliśmy misję. Nasz cel, którym było osłabienie domu Steiner, jak na razie realizowaliśmy bezbłędnie.

Operacja 4 Misja 5

Kolejna misja była o charakterze ratowniczym. Za cel obraliśmy sobie konwój, w którym przewożono wojowników broniących naszej ziemi. Celem ich uratowania musieliśmy zniszczyć wszystkie siły eskortujące, a następnie spotkać się z naszymi śmigłowcami, które zabiorą więźniów w bezpieczne miejsce. Rozpoczynając misję, skierowaliśmy się do punktu nawigacyjnego Zeta, gdzie należało zniszczyć obronę przeciwlotniczą. Łatwa sprawa, zbliżając się, podeszliśmy w taki sposób, aby w pierwszej kolejności zniszczyć centrum kierowania wieżyczkami. Uaktywniło to samotnego Uziela, którym zajęliśmy się zaraz po zniszczeniu talerza radaru. Ukończywszy walkę, dokonaliśmy niezbędnych napraw i udaliśmy się w stronę punktu nawigacyjnego Alpha. Zdążyliśmy w porę, konwój był dokładnie tam, gdzie trzeba. Spadliśmy na niego i zniszczyliśmy całą eskortę w mgnieniu oka. Nie było to zbyt proste, bo w konwoju znajdowało się sporo ciężarówek z paliwem, a trafienie w taki pojazd usmażyłoby nas wszystkich. Gdy konwój znajdował się już pod naszą kontrolą, na radarze pojawił się czerwony punkt oznaczający mecha typu Vulture. Swoimi rakietami dalekiego zasięgu mógł zaszkodzić konwojowi, więc ruszyłem w jego kierunku z pełną prędkością. Na szczęście zdążyłem i po chwili walki zmienił się w dymiący wrak. Nie miałem czasu napawać się zwycięstwem, bo konwój zdążał w stronę punktu Delta, który nie został wcześniej przez nas sprawdzony. Na pełnej prędkości zbliżyłem się tam z moimi skrzydłowymi. Zdążyliśmy na czas, po lewej stronie pojawiły się dwa Uziele, które bez naszej interwencji zestrzeliłyby wszystkie śmigłowce transportowe, które przybyły po więźniów. Na szczęście, zniszczyliśmy je, zanim stało się coś złego. Chwilę później misję ratunkową mogliśmy uznać za zamkniętą.

UWAGI:
• po tej misji wśród pilotów pojawi się nowa twarz, warto korzystać z nowego nabytku.

Operacja 4 Misja 6

Ostatnia misja tej operacji opierała się na bardzo śmiałym planie. Zamierzaliśmy zaatakować obóz jeniecki i uwolnić wszystkich naszych ludzi, którzy wbrew swojej woli pracowali dla domu Steiner. Przygotowując się do zadania, doszedłem do wniosku, że czas zmienić jednego ze skrzydłowych. Los padł na Jen, która i tak już wiele zrobiła. Jej miejsce zajął Terre Risner i tak już było do końca. Rozpoczęliśmy zadanie i od razu nas zaatakowano za pomocą kilku śmigłowców i dwóch mechów typu Cougar. Zdjęliśmy je, po czym skierowaliśmy się do punktu nawigacyjnego Delta. Tam czekały na nas posiłki w postaci dwóch mechów typu Uziel. Wprawdzie nie było to wiele, ale potrzebna nam była każda pomoc. Po krótkim powitaniu skręciliśmy w lewo i zbliżyliśmy się dość znacznie do krawędzi oznaczającej koniec terenu, na którym miała toczyć się akcja. Chwilę później stoczyliśmy udaną walkę z dwoma mechami: Vulturem i Catapultem. Ponownie skręciliśmy w lewo, w stronę punktu Alpha. Tam od razu pojawiły się dwa kolejne Catapulty oraz kilka wieżyczek strzelniczych. Wyciągnęliśmy przeciwników na otwartą przestrzeń, gdzie bez problemu daliśmy sobie z nimi radę. Dopiero po ich pokonaniu weszliśmy na szczyt wzniesienia, gdzie czekały już na nas cztery mechy typu Uziel, stado czołgów i kilka wieżyczek strzelniczych. Nie była to łatwa walka; skoncentrowałem się na mechach przeciwnika, a w tym czasie moi skrzydłowi pozbyli się pomniejszych zagrożeń. Gdy walka dobiegła do końca, mogliśmy udać się do pierwszych baraków z więźniami, które znajdowały się po prawej stronie. Po drodze zahaczyliśmy o automatyczny punkt naprawczy, aby doprowadzić się do porządku. Czekała nas ciężka walka, bowiem zbliżał się sam James Culic w mechu typu Mad Cat w eskorcie trzech maszyn typu Vulture. Całkiem spora siła, ale nie dla nas. Skrzydłowi zajęli się jednym Vulturen, a ja w tym czasie wykańczałem drugiego. W ten sposób szybko pozbyliśmy się eskorty i zajęliśmy się ich dowódcą. Ten okazał się mięczakiem. Padł, a tym samym obrona obozu jenieckiego. Nasi ludzie w końcu byli wolni.

UWAGI:
• po zakończeniu tej misji zdobędziesz mecha typu Thor oraz kolejnego Vulture'a.

Operacja 5

W tej operacji przyszło nam walczyć na bagnach. Z jednej strony to dobrze, wszechobecna woda dobrze chłodziła systemy naszych mechów. Jednak duża liczba małych pojazdów kryjących się za wzgórzami i atakujących w niespodziewanych momentach stała się naszą udręką.

Operacja 5 Misja I

Dom Steiner nie ma za grosz honoru. Dowiedzieliśmy się, że te świnie planują nalot bombowy na pobliskie miasto. Nie mogliśmy do tego dopuścić, więc szybko zajęliśmy miejsca w mechach i ruszyliśmy na lotnisko, skąd miały startować samoloty. Oczywiście, były one dobrze chronione. Oprócz czołgów i śmigłowców po terenie kręciła się para Shadow Catów, dwa Vulture'y i jeden Nova Cat. Postanowiliśmy skoncentrować się na bombowcach i niszczyć je tak długo, aż ostrzał przeciwnika stanie się zbyt męczący. Tym sposobem żaden bombowiec nie wystartował, a osłona lotniska została kompletnie zniszczona. Wystarczyło zniszczyć wieżę kontroli lotów, aby dowództwo uznało sprawę za zakończoną. Miasto może spać spokojnie, w przeciwieństwie do dowództwa domu Steiner.

UWAGI:
• bombowce powinieneś zniszczyć jeszcze na ziemi, ale nawet gdy wystartują, masz jeszcze czas, aby sprowadzić je z powrotem.
• po zakończeniu tej misji zdobędziesz mecha typu Mauler.

Operacja 5 Misja 2

Czekało mnie pierwsze od dawna zadanie, w którym miałem być kompletnie sam. Sprawa była prosta: w okolicy pojawiło się mnóstwo patroli przeciwnika złożonych z łodzi i poduszkowców. Przeszkadzało to w realizacji naszych planów, więc postanowiliśmy po rozdzieleniu się, oczyścić jak największy

obszar z przeciwnika. Po wylądowaniu postępowałem metodycznie, przenosiłem się od jednego punktu nawigacyjnego, do drugiego i w każdym z nich niszczyłem wszystkie pojazdy wroga. Doszedłem też w trakcie do wniosku, że stojąc w wodzie i czekając, aż przeciwnik się zbliży, uniknę przegrzania mojej maszyny. Postępując w ten sposób, oczyściłem teren. Nie był to jednak koniec, Duncan Burke z domu Steiner wyzwał mnie na pojedynek. Jego Thor zbliżał się szybko i równie szybko skończył jako wrak. Teraz naszym celem stało się ocalenie miasta lub śmierć podczas tej próby.

Operacja 5 Misja 3

Przyszło nam przeciwstawić się siłom, które miały zniszczyć miasto. Składało się na nie kilka mechów typu Awesome oraz mnóstwo pojazdów pomocniczych. Jedyne, co mieliśmy zrobić, to zatrzymać przeciwnika tak długo, żeby ludność miasta mogła się ewakuować statkami, które następnie miały odpłynąć w stronę otwartego oceanu, przez punkt nawigacyjny Gamma. Siły naziemne nie sprawiły nam większych problemów, szybko też dotarliśmy do portu, gdzie trwał załadunek. Niestety pojawiło się nowe zagrożenie w postaci dwóch potężnych okrętów wojennych. Czym prędzej skierowaliśmy się w ich stronę. Wszyscy atakowaliśmy jeden cel na raz, dzięki czemu szybko został unieszkodliwiony. Za wszelką cenę unikaliśmy trafienia w jego rakiety, ponieważ mogło to skończyć się efektowną eksplozją któregoś z nas. Szczęśliwie bez strat udało nam się zatopić oba okręty i mogliśmy z zadowoleniem oglądać, jak okręty z cywilami odpływały w stronę oceanu. Kolejni cywile uwolnieni z łap domu Steiner. Coraz bliżej do ostatecznego zwycięstwa.

UWAGI:
- najlepszym sposobem na walkę z mechem typu Awesome jest ciągły ruch z maksymalną prędkością i oczywiście celne strzelanie w międzyczasie.

Operacja 6

Kulminacja wszystkich naszych działań - bezlitosna walka w zabudowaniach miejskich. Przygotowania były proste, każdy z nas wziął najcięższą dostępną maszynę i uzbroił ją w broń skuteczną na małych zasięgach.

Operacja 6 Misja 1

Z niecierpliwością czekałem na pierwsze zadanie, walki toczone w mieście są chyba najbardziej realistyczne, rozgrywają się twarzą w twarz z wrogiem, a miejsca na ucieczkę nie ma zbyt wiele. Nie musiałem czekać długo. Pierwsze zadanie polegało na wkroczeniu do miasta i niszczeniu sił domu Steiner, w trakcie poruszania się od jednego punktu nawigacyjnego, do drugiego. Celem było przygotowanie terenu pod atak na bazę przeciwnika. Wyruszyłem w stronę punktu Alpha, gdzie czekał na mnie niewielki komitet powitalny w postaci kilku wieżyczek strzelniczych, mecha typu Awesome oraz Mad Cata. Rozgromienie tego towarzystwa nie nastręczyło większych problemów, więc ruszyliśmy w stronę punktu Beta. Bez kłopotu oczyściliśmy go z pojazdów przeciwnika, gorzej przedstawiała się sprawa z mechem. Po raz pierwszy walczyliśmy z Atlasem, a przecież to ogromne bydlę. Moi skrzydłowi odwracali jego uwagę, a ja w tym czasie pakowałem w jego głowę i plecy salwę za salwą. Ta taktyka okazała się skuteczna, Atlas przestał być groźny, a my ruszyliśmy dalej. W punkcie nawigacyjnym Gamma nie napotkaliśmy wielkiego oporu, dwa bulldogi, dwa Argusy, Mad Cat i kilka wieżyczek nie mogłyby nas zatrzymać, szczególnie po takiej rozgrzewce. Idąc dalej, trafiliśmy do punktu Delta. Znów opór okazał się stosunkowo słaby: kilka bulldogów i dwa mechy typu Awesome. Najcięższa przeprawa czekała nas w punkcie Epsilon, gdzie stacjonowało kilka wyrzutni rakiet krótkiego zasięgu i kolejne dwa Atlasy. Mój mech był już dość mocno pokiereszowany, więc wysłałem skrzydłowych przodem i gdy zwrócili na siebie uwagę przeciwników, sam włączyłem się do walki, przechylając szalę wygranej na naszą stronę. Nie było łatwo, ale odnieśliśmy zwycięstwo, a do naszego hangaru trafił postrach na polach walki, czyli Atlas.

UWAGI:
- pamiętaj, że walcząc w jednym punkcie nawigacyjnym, możesz ściągnąć posiłki z okolicznych punktów.

Operacja 6 Misja 2

Drugą misję tej operacji ponownie miałem wykonać sam. Na szczęście, w zdobytym niedawno Atlasie czułem się dość pewnie. Moim zadaniem było przejście przez wszystkie punkty nawigacyjne i odnalezienie naszych pilotów, którzy ukrywali się gdzieś na terenie przeciwnika. Nie mogłem jednak po prostu chodzić od punktu do punktu. W każdym z nich czekała na mnie grupa przeciwników (być może także piloci). Gdyby ci ostatni ujawnili się na mój widok, siły przeciwnika miałyby szanse na zestrzelenie śmigłowców ratunkowych, które miały wyruszyć zaraz po otrzymaniu sygnału. Dlatego nie ryzykowałem. Trzymałem się z dala od punktów nawigacyjnych i wyciągałem przeciwnika z dala od nich. Dopiero po oczyszczeniu terenu zbliżałem się do punktu nawigacyjnego i przeszukiwałem jego otoczenie. W pewnym momencie z jednego budynku wystrzeliła flara oznaczająca zestrzelonych pilotów. Śmigłowce ratunkowe wyruszyły natychmiast, a dzięki moim wcześniejszym działaniom nic już nie mogło im zagrozić. Piloci zostali uratowani. Siły przeciwnika, którym stawiłem czoło w tej misji, były dość liczne, ale niezbyt silne. Natykałem się głównie na mechy typu Cougar i Shadow Cat, ale pojawiły się również maszyny typu Thor, z którymi miałem pewne problemy.

UWAGI:
- za każdym razem, gdy rozgrywasz tą misję, piloci znajdują się w innym miejscu.

Operacja 6 Misja 3

Dom Steiner zbudował w mieście jedną ze swoich baz. No cóż, długo się nią nie nacieszą, bo obraliśmy ją za nasz kolejny cel. Z danych wywiadu wynikało, że bazy nie broni zbyt wiele mechów, choć problem mogły stanowić wieżyczki strzelnicze. Przed wyruszeniem w misję dowiedzieliśmy się, że w pobliżu bazy znajduje się generator, który zasila systemy obronne bazy, zniszczenie go mogło znacznie ułatwić zadanie, ale tak naprawdę nie było konieczne. Zaczęła się bitwa, wydałem rozkazy moim skrzydłowym i ruszyłem w stronę zaznaczonego na radarze punktu nawigacyjnego. Po zniszczeniu czterech mechów typu Vulture dotarłem w pobliże uniwersytetu, gdzie znajdowała się baza przeciwnika. Zacząłem biegać dookoła niej i niszczyć wieżyczki strzelnicze, stanowiąc w tym czasie trudny cel. Niszcząc ostatnią, otrzymałem sygnał z bazy: misja została zakończona sukcesem.

UWAGI:
- po tej misji zdobędziesz mecha typu Mad Cat MKII; musisz tez dokonać wyboru dotyczącego następnego zadania, możesz spróbować uratować swoją siostrę lub też zdobyć zaopatrzenie dla swoich sił. Poniżej przedstawiamy obydwa rozwiązania.

Operacja 6 Misja 4 (opcja: ratowanie siostry)

Moja siostra potrzebowała pomocy. Nie wiedziałem, gdzie dokładnie się znajduje, wiedziałem jedynie, że jest ranna i więziona w jakimś nieopancerzonym ambulansie. Nie zastanawiając się zbyt długo, wyruszyłem. Dotarłem w pobliże miejsca, gdzie miałem jej szukać, ale mechy przeciwnika uniemożliwiały mi spokojne wykonanie zadania. Dlatego zacząłem biegać wkoło nich i dopiero, gdy zniszczyłem wszystkie, ruszyłem do pierwszego punktu nawigacyjnego. Dotarłem do niego, po czym ruszyłem dalej. W chwilę później znalazłem ambulans, w którym znajdowała się moja siostra. Ten ruszył za mną, trzymając się w niewielkiej odległości. Wiedziałem, że w pobliżu znajduje się automatyczny punkt naprawczy. Nie mogąc go odnaleźć, poprosiłem skrzydłowego o pomoc. Idąc za nim, dotarłem do miejsca, gdzie naprawiliśmy swoje maszyny i uzupełniliśmy braki w amunicji. Zbliżaliśmy się już do punktu nawigacyjnego, w którym pozostalibyśmy bezpieczni, gdy ujrzeliśmy trzy mechy typu Mad Cat MKII. Momentalnie odbiliśmy w prawo, w stronę krawędzi mapy, próbując ominąć przeciwnika. Niestety, zbliżał się coraz szybciej, zwolniliśmy więc i zmusili przeciwnika do rozdzielenia się. Dzięki temu walczyłem tylko z jednym wrogiem naraz. Niezmiernie trudno było jednocześnie walczyć i unikać przypadkowego trafienia lub rozdeptania ambulansu. Mimo to udało się, chociaż było naprawdę ciężko. Po rozwaleniu wszystkich wrogich mechów byliśmy już bezpieczni.

Operacja 6 Misja 4 (opcja: zdobycie zapasów)

Zrezygnowałem z pomocy mojej siostrze. Uznałem, że zadaniem priorytetowym jest pokonanie domu Steiner, a do tego potrzebne nam było zaopatrzenie. Zostaliśmy zrzuceni w pewnej odległości od punktu nawigacyjnego Alpha i od razu zaatakowały nas trzy mechy typu Loki oraz jeden Mad Cat MKII. Loki nie stanowiły problemu, a Mad Catem zajęli się skutecznie moi skrzydłowi. Uporawszy się z przeciwnikiem, ruszyliśmy w stronę punktu Alpha, aby sprawdzić zawartość pierwszego bunkra. Oczywiście, nie było w nim niczego, co by nas interesowało. Na wszelki wypadek oczyściliśmy teren dookoła, po czym ruszyliśmy dalej. W następnym punkcie znowu czekał bunkier wraz z niewielką osłoną. Zniszczyliśmy cztery wieżyczki i cztery czołgi, po czym zajęliśmy się bunkrem. Gdy tylko wysadziliśmy wrota, w ostatnim punkcie nawigacyjnym pojawiły się mechy przeciwnika: trzy klasy Mad Cat i jeden klasy Mad Cat MKII. Ruszyły w naszą stronę. Musiałem być ostrożny, wiedziałem, że przeciwnik będzie ignorował moich skrzydłowych i za wszelką cenę spróbuje zniszczyć mnie samego. Dlatego zostałem nieco z tyłu. Jako pierwsze poległy zwykłe Mad Caty, potem zaś ich dowódca. Gdy jego mech już dymił, w pobliżu pojawił się oficer z domu Steiner w swoim błyszczącym Daishi. Nie powiem, był naprawdę niezły, ale nasza determinacja pomogła go pokonać. Teraz już tylko jeden krok dzielił nas od całkowitego zwycięstwa.

UWAGI:
- jeśli w ostatniej potyczce za szybko zniszczysz Mad Cata MKII, to do pozostałych mechów przyłączy się Daishi, dlatego MKII powinien być zniszczony jako ostatni.
- po tej misji zdobędziesz mecha typu Daishi.

Ostatnia Misja

Na tę chwilę czekaliśmy wszyscy. Wielki finał całej kampanii, czyli atak na zamek domu Steiner. Wiedzieliśmy, że gubernator spróbuje ucieczki, dotarło już do niego, że to my rozdajemy karty w tej rozgrywce. Jego statek przygotowywał się do startu na drugim krańcu kompleksu pałacowego. Należało go zniszczyć, ale na drodze stała osobista straż gubernatora. Składało się na nią kilka naprawdę potężnych mechów: jeden typu Daishi, trzy typu Thor, dwa typu Mad Cat MKII i jeden typu Loki. Oprócz tego pałac był osłaniany przez ponad dwadzieścia wieżyczek umieszczonych na obwodzie i wewnątrz kompleksu. Te miały zostać wyeliminowane w pierwszej kolejności, w tym celu należało zniszczyć zasilający je generator. Zaraz po lądowaniu pobiegliśmy w stronę punktu nawigacyjnego Alpha. Nie było zbyt wiele czasu, ponieważ wieżyczki miały się uaktywnić za dziesięć minut. Zbliżyliśmy się do ściany i tu stawiliśmy czoło pierwszemu przeciwnikowi, którym był mech typu Nova Cat oraz Mad Cat MKII. Musieliśmy się spieszyć, bo zaraz za nimi nadciągały dwa Thory. Rozwaliwszy je, ruszyliśmy w stronę generatora, który stał na wzgórzu w pobliżu punktu Beta. Na wszelki wypadek trzymaliśmy się razem, i dobrze. Po zniszczeniu generatora, nie wiadomo skąd, pojawiły się dwa wrogie mechy: Daishi i Mad Cat MKII. Gdyby któryś z nas wysforował się do przodu, nie miałby szans. Po krótkiej walce napastnicy zrezygnowali. Skrzydłowym wydałem rozkaz eksterminacji wszystkich pozostałych w okolicy punktów oporu, a sam pobiegłem czym prędzej w stronę ostatniego z nich, gdzie chciałem zatrzymać statek. Wziąłem ze sobą jednego ze skrzydłowych i razem ruszyliśmy do statku. Nie był to wielki problem, zniszczyliśmy statek wraz z niedobitkami przeciwnika. To był nieomal koniec. Prawie, bo nagle na polu walki pojawił się mój kuzyn w nowiutkim i gotowym do walki mechu typu Daishi. Na szczęście zdążyliśmy dokonać napraw, zanim doszło do starcia, dlatego jego Daishi szybko zmienił się w złom. Górowaliśmy, a ja zostałem przywódcą klanu.

opr. lethal

producent: Sierra
platforma: PC

Homeworld: Cataclysm

Zakładam, iż większość osób czytających tę solucję ma lub miała kontakt z wyżej wymienioną grą. Ci, którzy nigdy o tym tytule nie słyszeli, nie powinni wpadać w panikę, gdyż postaram się wyjaśnić wszystko krok po kroku.

Rozdział I - wprowadzenie

Zarówno wydana jakiś czas temu genialna gra pt. Homeworld, jak i dodatek do niej, czyli opisywany tutaj Cataclysm, należą do bardzo popularnego gatunku RTS-ów. Jest jednak kilka rzeczy, które wyróżnia je spośród dziesiątków innych gier tego typu. Pierwszą z nich jest całkowicie trójwymiarowe środowisko, drugą wspaniała grafika, trzecią nieziemski wprost klimat, zaś czwartą - grywalność.

Jako że tekst, który właśnie, szanowny Czytelniku, masz przed sobą, nie jest recenzją a solucją, przystąpmy do konkretów.

Jednostkami, którymi przyjdzie nam (przynajmniej z początku) walczyć, są myśliwce. Moim faworytem są korwety ACV, mają one dość dużą siłę ognia i mocny pancerz, są także całkiem zwrotne. Następne w kolejności są myśliwce Acolyte, z początku będą one naszą podstawową siłą uderzeniową, z czasem uzbroją się też w pociski, co uczyni je jeszcze skuteczniejszymi. Są bardzo zwrotne, jednak z uwagi na słaby pancerz mogą zostać szybko zniszczone, jeśli nie poświęcimy im odpowiednio dużo uwagi. Warto też przyjrzeć się myśliwcom Mimic. Nie prezentują one wielkiej siły bojowej, jednak ze względu na zdolność podszywania się pod maszyny przeciwnika doskonale nadają się do niszczenia wrogich jednostek zaopatrujących. W początkowej fazie gry nie ma potrzeby budowania cięższych jednostek, zwłaszcza że jedyna dostępna fregata taranująca nie za bardzo nadaje się do bezpośredniej walki.

Formacje
Zasadniczo formacje oddziałów nie zmieniły się i są identyczne jak w pierwszym Homeworldzie. Tak więc dla myśliwców najlepszą ofensywną formacją jest X (hotkey - F7), zaś dla jednostek masywniejszych Wall (hotkey - F9). Formacją typowo defensywną, używaną do ochrony cenniejszych jednostek, jest Sphere (hotkey - F10).

Rozdział II - misje (poziom trudności: średni)

Misja pierwsza - Hiigara (trudność misji: dość łatwa)

Misja zaczyna się informacją, że nasza ojczysta planeta została zaatakowana, musimy więc pomóc w jej obronie. Zaczynamy od rozpoczęcia budowy 1 Processora oraz 30 myśliwców Acolyte. Wszystkie nasze Workery (zwane dalej zbieraczami) wysyłamy do pracy (opcja Harvest). Do osłony przydzielamy im 3 zwiadowców (Recon), z którymi zaczynamy misję. Po kilku chwilach powinniśmy zostać poinformowani o nieprzyjacielskim zwiadzie myśliwskim, chcącym wybadać, kim jesteśmy. Atak wrażych myśliwców skupi się na zbieraczach, więc wysyłamy im na pomoc wszystkie nasze nowo wyprodukowane myśliwce, połączone uprzednio w grupę pierwszą (Ctrl + 1) i ustawione w formacje X.

Odpieramy jeszcze jeden taki atak, czekając, aż liczba naszych Acolyte'ów wzrośnie do 20. Wtedy zaznaczamy 15 z nich, ponownie tworząc grupę pierwszą, i ustawiamy ją w identycznym szyku jak poprzednio. Taką ustawioną grupę myśliwców będziemy dalej dla ułatwienia nazywali kluczem. Klucz pierwszy wysyłamy do pomocy fregatom, co jest naszym głównym zadaniem. Nie powinien on mieć kłopotów ze zniszczeniem przeciwnika. Jednostki, które pozostawiliśmy przy statku dowodzenia, zaznaczamy jako grupę drugą i odpieramy kolejne fale ataków wroga. Jako że nasze jednostki są wyraźnie górą, w krótkim czasie powinniśmy się pozbyć agresora. W międzyczasie Processor powinien być gotowy do służby, wydajemy mu więc rozkaz ochrony zbieraczy. Gdy klucz pierwszy upora się ze swym zadaniem, dowództwo wyznaczy nam nowe - zbadać punkt podany na Menedżerze sensorów (który dalej będzie nazywany mapą ogólną). Wysyłamy tam uprzednio sformowany klucz drugi, zaś kluczowi pierwszemu wyznaczamy rozkaz dokowania. Warto wyłączyć opcję autostartu jednostek, gdyż ustawione w rządku obok statku do-



wódczego stanowią doskonały cel. Gdy klucz drugi doleci na miejsce, okaże się, że trafił na grupę zbieraczy wroga chronionych przez trzy Defendery. Najpierw skupiamy się na eskorcie, po jej unieszkodliwieniu zmieniamy taktykę naszego oddziału na agresywną i po kolei niszczymy statki nieprzyjaciela. Po chwili dowiadujemy się, iż nasza flota ma kolejny problem, grupa myśliwska wroga zaatakowała sensory zbliżeniowe (Proximity sensors) chroniące naszą planetę. Do akcji możemy wysłać klucz pierwszy, jednak wtedy trzeba nastawić się na jego stratę. Najlepszym wyjściem jest poczekać jeszcze chwilę, aż zbiorą się wszystkie nasze myśliwce. Upgrade'ujemy je, aby mogły wykorzystywać uprzednio wynalezioną technologię. Następnie zaznaczamy oba klucze i klikamy dowolną jednostkę prawym przyciskiem myszy (RMB). Wybieramy opcję Special action, a stamtąd - Link. Po chwili otrzymujemy klucz korwet ACV. Formujemy je w X i wysyłamy do ataku. Powinniśmy się rozprawić z przeciwnikiem, tracąc góra 3 jednostki. To jednak nie koniec naszych zmartwień. Zostajemy poinformowani przez dowództwo, że imperialny ciężki krążownik ucieka z pola bitwy. Naszym zadaniem jest go wytropić i zniszczyć. Ta misja daje nam sporo czasu. Możemy odbudować przerzedzony klucz i stworzyć jednostkę wsparcia złożoną z Acolyte'ów. Kiedy jesteśmy gotowi, wysyłamy nasze jednostki do ataku, sam krążownik jest uszkodzony, ale i tak nie powinno się go atakować od frontu. Należy też być przygotowanym na jego myśliwską (Defendery) osłonę. Jeśli pomyślnie zakończymy ten etap, dowiemy się, że to już koniec naszej roli w obronie Hiigary...

Misja druga - Outskirts of Hiigaran System (trudność misji: dość łatwa)

W tej misji musimy odszukać uszkodzony niszczyciel BUSHAN - RE. Nie wysyła on żadnych sygnałów i nie wiadomo, gdzie jest, a w dodatku w okolicy kręcą się piraci. Zaczynamy od budowy modułu inżynieryjnego, wyszukujemy w nim wszystkie nowo dostępne technologie. Do ukończenia tej misji potrzebne będą trzy zbieracze. Co prawda, można ją ukończyć mając jedną jednostkę tego typu, ale potrwa to o wiele dłużej i będzie wymagało dużej liczby myśliwców do odpierania ciągłych ataków wroga. A więc skupmy się na wariancie z trzema. Gdy technologie naprawiania (Repair) i przejmowania (Salvage) są już wynalezione, a zbieracze upgrade'owane, formujemy następujący szyk: zbieracze chronią Processora, a myśliwce (bardzo polecam ACV - min. jeden klucz) ochraniają zbieraczy. Teraz zaznaczamy Processora i wysyłamy go na południowy wschód (przyjmując, że dziób statku dowodzenia wyznacza kierunek północny). Po jakimś czasie powinniśmy otrzymać komunikat o bojach ratunkowych wystrzelonych z niszczyciela, tworzą one trójkąt, w centrum którego znajduje się zaginiony. Gdy tam dolecimy, zaczynamy naprawy, a klucz myśliwców powinien otrzymać zadanie chronienia BUSHAN - RE. Jest prawie pewne, że kiedy my polecimy na ratunek, nasz statek dowodzenia zostanie zaatakowany. Nie należy się tym przejmować, gdyż jest to znakomita okazja do zdobycia doświadczenia. Jeśli myśliwce wroga ustawią się w martwym polu działek, to wystarczy obrócić statek. A wracając do niszczyciela, gdy zostanie już nieco podreperowany, nadlecą nam na pomoc fregaty wsparcia (Support frigate). Gdy się zbliżą, zacznie się trudniejsza część misji, okaże się, iż jednostki, które braliśmy za własne, są zamaskowanymi korwetami wroga, a oprócz nich nadlatuje pierwsza fala pirackich myśliwców. Powstanie nieco zamieszania, nasz ogień powinien skupić się na najcięższych jednostkach wroga. Mniej więcej wtedy naprawa BUSHAN - RE powinna zostać zakończona i możemy przestać się

przejmować tym okrętem. Zostaniemy poinformowani o dziwnym obiekcie znajdującym się w pobliżu, a naszym zadaniem jest przetransportowanie tego czegoś do statku dowodzenia. Niestety, wróg też zauważył tajemniczy obiekt i ma wobec niego zamiary bardzo podobne do naszych. Wybieramy jednego Workera, dajemy mu eskortę w postaci Processora i pozostałych zbieraczy, a następnie klikamy RMB na obiekcie. Cały proces transportu obiektu jest automatyczny, więc możemy się skupić na walczących ACV. Jeśli uporały się już one z nieprzyjacielem, to dołączamy je do eskorty zbieracza. Wkrótce zaczną nas doganiać dość duże siły przeciwnika, zawracamy nasze ACV i wydajemy rozkaz atakowania korwet. W całym oddziale są tylko dwie, ale to one mogą zabrać nam obcy artefakt. Po ich zniszczeniu trzeba się tylko pozbyć myśliwców. Podczas całej akcji nie powinno się stracić więcej niż 3 jednostki. To już właściwie koniec misji, bo kiedy tylko zbieracz wraz z obiektem dostanie się do hangaru, można odlatywać, opłaca się jednak zbierać minerały do końca i wyszukać nową technologię, która pozwoli nam na budowę Mimiców i korwet MCV, a także na uzupełnienie strat.

Misja trzecia - Coruc - Tel System (trudność misji: bardzo łatwa)

W tej misji naszym zadaniem jest spotkanie ze statkiem badawczym CLEE - SAN należącym do naszej kasty. Niestety, coś jest nie tak. Statek nie odpowiada na nasze wezwania. Zaczynamy od budowy maksymalnej liczby Mimiców. Wydajemy im rozkaz podszycia się pod dowolną jednostkę wroga, następnie wybieramy jednego, którego wysyłamy w miejsce zaznaczone na mapie ogólnej jako migający, żółty punkt. Nasz myśliwiec nie będzie miał żadnych problemów z dotarciem do celu. Gdy znajdzie się na miejscu, dowiemy się, że nieprzyjaciel unieruchomił okręt, rozstawiając wszędzie miny. Jako że droga statku badawczego do statku dowodzenia jest zaminowana, naszym zadaniem jest ją oczyścić, aby badacz mógł bezpiecznie zadokować. W tym celu po prostu przemieszczamy rdzeń floty (statek dowodzenia) w kierunku CLEE - SAN, rozpoczynając budowę modułu broni (Weapons Module). Po jej ukończeniu rozpoczynamy pracę nad nowo dostępną technologią. Zamaskowane Mimicki wysyłamy do przodu, aby niszczyły przeszkody (będzie potrzebna większa liczba tych stateczków, więc budujemy je na bieżąco). Gdy będziemy już blisko celu, do ataku ruszą korwety i myśliwce przeciwnika, niszczymy je albo tylko z działek statku dowodzenia, albo wypuszczamy klucz ACV do pomocy. Ostatnim etapem jest zniszczenie części min znajdujących się wokół statku badawczego, wtedy rusza on w naszą stronę i dokuje, a my możemy zakończyć misję.

Misja czwarta - Deep Space (Tel Sector) (trudność misji: dość łatwa)

Na początku misji możemy oglądać bardzo ciekawe wprowadzenie, z którego wynika, że znaleziony przez nas artefakt okazał się rodzajem broni biologicznej o nieznanych właściwościach, zainfekował on w błyskawicznym tempie dolne pokłady, zmuszając dowództwo floty do ich awaryjnego odstrzelenia. Pierwsze zadanie to przydzielenie CLEE - SAN eskorty złożonej z 12 Acolyte'ów. Jeżeli brakuje nam minerałów, to lepiej wstrzymać się z wydaniem tego polecenia i zebrać tyle, ile nam potrzeba. Następnie dokujemy zbieracze i rozkazujemy Processorowi chronić statek dowodzenia. Gdy już się z tym uporamy, wykonujemy polecenie. Możemy się przypatrywać, jak statek badawczy odlatuje. Zanim jednak doleci do celu, ustawiamy wszystkie możliwe do wybudowania ACV w formację X. Teraz można włączyć kompresję czasu. Gdy jednak SLEE -SAN wraz z eskortą zbliży się do celu, wyłączamy ją i zaznaczamy eskortujące myśliwce. Jeśli zauważymy charakterystyczne zwężanie się obrazu poprzedzające przerywnik, musimy jak najszybciej uruchomić sekwencję autodestrukcji (hotkey Shift + S). Jeśli tego nie zrobimy, po chwili zaatakują nas nasze własne myśliwce. Dalsza część misji to żmudne odpieranie ataków Bestii. Jest bardzo prawdopodobne, że stracimy wszystkie nasze ACV, gdyż ataki wroga będą zmasowane i cykliczne. Najlepszym wyjściem jest dokowanie wszystkich jednostek, jednak należy to zrobić dopiero w jakieś dwie minuty po pierwszej animacji z flotą Imperialistów w roli głównej. Następnie czekamy na drugą animkę, po czym wykonujemy skok w hiperprzestrzeń.

Misja piąta - Aiowa System (trudność misji: średnia)

Celem misji jest odnalezienie statku Bentusich. Nie jest to zbyt trudne, zwłaszcza że jego pozycja jest zaznaczona na mapie ogólnej. Jednak zanim tam polecimy, dobrym pomysłem byłoby rozpoczęcie zbierania minerałów. Można włączyć kompresję czasu. Gdy uznamy, iż posiadamy już dość, dokujemy zbieraczy i przemieszczamy statek dowodzenia mniej więcej o połowę drogi do zaznaczonego na mapie punktu, nie zmieniając przy tym jego wysokości. W międzyczasie powinniśmy wybudować kilkanaście myśliwców Mimic lub kilka korwet



MCV. Trzeba pamiętać o odbudowaniu floty myśliwskiej. Jak zwykle najlepsze (przynajmniej w początkowej fazie misji) będą korwety ACV. Budujemy ich około 10 sztuk. Teraz wydajemy Processorowi rozkaz eskortowania statku dowodzenia. Gdy podlecimy wystarczająco blisko, będziemy mieli okazje obejrzeć przerywnik pokazujący heroiczną walkę Bentusich z Bestią. Dowiadujemy się też o nowym zadaniu. Mamy pomóc atakowanym za wszelką cenę. Wystarczy jednak spojrzeć na mnogość statków nieprzyjaciela, by zrozumieć, iż w otwartej walce jesteśmy bez szans, a w dodatku od prawej flanki zbliża się wróg. Trzeba użyć wybiegu. Na pomoc Bentusim wysyłamy zamaskowane Mimicki lub MCV. Nie atakujemy jednak myśliwców, ale fregaty. I to tylko te, które nie są pod ostrzałem Bentusich. Jeśli nie ma tam takich jednostek, to wystarczy poczekać, a na pewno przylecą. Wystarczy zniszczyć dwie lub trzy, po czym można zapomnieć o zadaniu i skupić się na obronie statku dowodzenia, zwłaszcza że na pomoc przybył też lotniskowiec z Hiigary. Atakujące nas fregaty i myśliwce niszczymy za pomocą ACV. Gdy już tego dokonamy, rozłączamy korwety (opcja Unlink), aby uzyskać jak najwięcej myśliwców Acolyte. Najlepiej około 30. Wszystkie one powinny znajdować się w hangarze. Teraz trzeba jeszcze tylko obniżyć pozycję statku dowodzenia tak, aby możliwa stała się obrona lotniskowca ogniem z działek (można też wydać rozkaz Guard). Na razie to wszystko. Teraz możemy się przez chwilę przypatrywać wielkiej bitwie rozgrywającej się przed nami. Gdy do Bentusich zbliży się ciężki krążownik i zacznie się kolejny przerywnik, to wszystko jest w porządku, jednak jeśli zostaną przedtem zniszczeni, to oznacza to, że nasze Mimicki zniszczyły zbyt mało nieprzyjacielskich fregat. Wówczas pozostaje tylko opcja Load Game. Po chwili, gdy możemy już ocenić rozmiar szkód, okazuje się, że lotniskowiec płonie, a flota nieprzyjaciela - mimo iż przerzedzona - szykuje się do ataku. Wypuszczamy wszystkie Acolyte'y i ustawiamy je w formację bojową. W tym czasie powinniśmy go zauważyć zbliżający się krążownik wroga. Klikamy go RMB, nasze myśliwce powinny ruszyć do ataku. Okręt wroga powinien zostać zniszczony za pierwszym podejściem. Bronimy lotniskowca wszystkimi dostępnymi metodami. Nie będzie to zbyt trudne, zwłaszcza jeśli po wybudowaniu zaawansowanego modułu inżynieryjnego i po wynalezieniu wszystkich nowych technologii możemy już budować Sentinele - jednostki małe i z dużą siłą ognia, choć powolne i podatne na trafienia. Są dwa sposoby zakończenia misji. Pierwszy to wytrzymywać atak za atakiem, rozbudowując swą flotę dzięki możliwości budowy modułów wsparcia (Support module), drugi to tworzenie grup Mimicków atakujących wrogie zbieracze. Jak zwykle, najlepsze efekty daje połączenie tych dwóch sposobów. Nie należy jednak atakować nieprzyjacielskiego lotniskowca jednostkami, które nie potrafią się podszyć pod Bestię. Wreszcie - gdy wróg się wycofa - możemy zakończyć misję.

Misja szósta - Kadiir Nebula (trudność misji: średnia)

W tej misji liczy się przede wszystkim czas i szybkość. Potrzebnych będzie 21 Mimicków, 12 Sentineli, 15 ACV oraz jeden Recon. Zbieracze nie będą miały okazji do opuszczenia doku. Zaczynamy od budowy nowego modułu (Armor module). Wyszukujemy nowe technologie i po wynalezieniu pola siłowego poziomu pierwszego wydajemy Sentinelom rozkaz ochrony CAAL - SHTO, klikając go RMB. Maskujemy wszystkie Mimicki i dzielimy je na cztery pięciojednostkowe grupy. Pozostałego Mimicka wysyłamy do zaznaczonego na mapie ogólnej punktu. Gdy już dowiemy się o bazie, trzeba będzie wykonać nowe zadanie - zbadać za pomocą Recona wskazane na mapie punkty. Robimy to po kolei i z rozwagą, przy sprzyjających okolicznościach można ukończyć misję, nie tracąc tej jednostki. Zanim zwiadowca doleci do pierwszego punktu, wyznaczamy jednostce dowodzenia zadanie ochrony lotniskowca. Processor powinien ochraniać matkę. Gdy pierwszy punkt zostanie zbadany, lotniskowiec ruszy w drogę, tymczasem formujemy klucz ACV i przygotowujemy je do walki. Okaże się, że drugi punkt jest zaminowany. Wysyłamy nasze korwety do przodu, wydając im rozkaz atakowania min. Kiedy droga zostanie oczyszczona, okaże się, że przed trze-



cim punktem znajduje się kolejna przeszkoda, tym razem są to jednostki wroga. Jeśli klucz nie poniósł większych strat podczas likwidacji min, rozprawienie się z wrogiem nie powinno zająć zbyt dużo czasu. Po wykonaniu zadania korwety powinny wrócić do doku, by uzupełnić paliwo. Recon może teraz kontynuować swój lot do następnych punktów. Mniej więcej w tym czasie dostępna stanie się nowa technologia pozwalająca na budowę pierwszego większego statku - Hive frigate, jednostki bardzo praktycznej i godnej polecenia, jednak w tej misji zupełnie nieprzydatnej. Gdy będziemy w połowie trasy, możemy dostać komunikat o zauważeniu lotniskowca przez patrol. Wysyłamy wówczas w pogoń za uciekającymi myśliwcami wroga nasze przygotowane uprzednio Mimicki. Gdy zwiadowca doleci do ostatniego punktu, okaże się, że czeka nas niespodzianka, jest tam ciężki krążownik wraz z myśliwcami eskorty. W otwartej walce szanse są raczej nikłe, więc dowództwo floty zaproponuje nowe rozwiązanie. Oto dostępna staje się nowa technologia, która pozwoli na budowę nowego typu jednostek niewidocznych dla wroga, a mogących pozbawiać go energii. Gdy wszystkie badania zostaną zakończone, wysyłamy nasze Leeche do ataku. Kiedy nasza flota dotrze w pobliże wroga, ten powinien być już uszkodzony. Myśliwce osłony niszczymy za pomocą klucza ACV, a sam krążownik po uszkodzeniu może zasilić naszą flotę swoją siłą ognia.

Po ominięciu tej przeszkody lotniskowiec wleci do kanału przesyłowego, a my będziemy mogli zakończyć misję.

Misja siódma - Outskirts of Kadiir Nebula (trudność misji: średnia)

W tej misji liczy się przede wszystkim szybkość klikania myszą. Mimo wydania przez dowództwo floty rozkazu sprawdzenia źródła sygnału wezwania pomocy, wstrzymujemy się z tym, da to kilka minut na przegrupowanie. W tej misji podstawa to myśliwce Acolyte'y. Dzielimy je na pięciojednostkowe oddziały. Dużą pomocą będzie też fregata Hive. Grupy myśliwców rozmieszczamy w bardzo szerokim półokręgu, którego ramiona będą znajdować się po prawej i lewej stronie statku dowodzenia, zaś wierzchołek - przed dziobem. Zasięg półokręgu powinien obejmować całą mapę. Okaże się, że bezbronnemu konwojowi zagrażają dziwne pociski. Dla własnego dobra nie należy pozwolić, aby którykolwiek z nich trafił w swój cel, gdyż bezbronny do tej pory cywilny transportowiec zmienia się w okręt Bestii, wystrzeliwujący kolejne pociski. Gdy tylko zauważymy na mapie ogólnej czerwone punkty, natychmiast zmieniamy taktykę najbliższych myśliwców na Evasive i kierujemy je w ich stronę. Gdy cele znajdą się w zasięgu działek, wystarczy zmienić taktykę oddziału na Aggressive, pociski te są bardzo podatne na strzały, więc ich wyeliminowanie nie powinno stanowić problemu. Jeśli posiadamy fregatę Hive, to najlepiej ustawić ją w miejscu, w którym transportowce opuszczają stację. Reszta misji składa się z niszczenia kolejnych pocisków, wrogich myśliwców oraz zainfekowanych statków. W pewnym momencie transportowce przestaną się pojawiać. Pociski znajdą sobie nowy cel. Będzie to albo statek dowodzenia (niepodatny na infekcję), albo Processor. Gdy do tego ostatniego zbliżą się więcej niż dwa pociski, a nie będzie on miał eskorty, to najlepiej wydać rozkaz autodestrukcji. Jeśli wszystkie jednostki wroga zostaną wyeliminowane, można przystąpić do wyszukiwania nowych technologii i zbierania minerałów. Można też zakończyć misję od razu.



Misja ósma - Deep Space (Koreth's Rift Sector) (trudność misji: średnia)

Ta misja dzieli się na dwie części. W pierwszej mamy za zadanie ochronić tajnego agenta. Siły, które go ścigają, nie są zbyt wielkie i klucz ACV powinien dać sobie z nimi radę bez większych problemów. Druga część jest trudniejsza. W krótkim czasie mamy przejąć trzy wrogie zbieracze i jedną fregatę. Do przejęcia każdej z tych jednostek potrzebne są dwa nasze Workery. Najpierw jednak wysyłamy kilka fregat Hive i niszczymy nieprzyjacielski generator studni grawitacyjnej, który skutecznie unieruchomi nasze lżejsze jednostki. Fregaty, wraz z kluczem ACV, powinny zniszczyć imperialne fregaty typu Assalut i Support. Następnie atakujemy fregaty Ion, pamiętając, aby jedną (lub dwie) jedynie uszkodzić. Taka sama zasada obowiązuje ze zbieraczami, tylko tu uszkadzamy i przejmujemy trzy, a resztę niszczymy. Gdy przejmiemy fregatę Ion, dostępna stanie się nowa technologia pozwalająca budować nowy typ fregaty - Multibeam. Jednostkę przystosowaną do walki z myśliwcami, ale skuteczną dopiero w większej liczbie. Po przejęciu pozostałych wymaganych do ukończenia misji jednostek pozostaje już tylko wyzbierać do końca wszystkie minerały. Warto też wysłać jakąś jednostkę w miejsce, gdzie na mapie ogólnej znajdują się dwa fioletowe punkty. Dzięki temu można wynaleźć kolejną technologię, pozwalającą na uzyskiwanie surowców ze specjalnych kryształów.

Misja dziewiąta - Close Orbit, Gozan IV (trudność misji: trudna)

To bardzo chaotyczna misja, więc im szybciej ją wykonamy, tym lepiej. Na początku wysyłamy zdobyczne zbieracze do wyznaczonego punktu. Gdy tam dolecą, pojawia się nowe zadanie - zniszczyć jeden z sensorów zbliżeniowych chroniących planetę. W tym celu potrzebne będą dwa Mimicki. Maskujemy je, wybieramy taktykę Evasive, i wydajemy rozkaz ataku dowolnego sensora. Gdy ten zostanie zniszczony, stracimy kontrolę nad zbieraczami. Ruszą one ku swemu przeznaczeniu, a będzie nim ich szybkie i skuteczne zniszczenie, jeżeli nie weźmiemy spraw w swoje ręce. Na początek wysyłamy klucz ACV za linię sensorów. Jeśli będziemy unikać fregat Assalut, to praktycznie nie ma tam przeciwnika, który mógłby się z nimi mierzyć. Zresztą, na te fregaty też jest sposób. Wystarczy je unieruchomić za pomocą impulsu EMP (kliknąć RMB na celu). Patrole fregat Ion nie stanowią problemu, jeśli przedtem wyeliminuje się ich eskortę (korwety Multigun). Jednak priorytetem dla naszych jednostek jest niszczenie wrogich sił lekkich, i na tym trzeba się skupiać. Gdy klucz ACV będzie walczył za liniami wroga, statek dowodzenia może zostać zaatakowany przez niszczyciel wraz z eskortą. Jest to pewien problem. Na początku trzeba skupić się na wyeliminowaniu wrogich fregat wsparcia (Support frigate). Gdy już się ich pozbędziemy, trzeba zaatakować sam niszczyciel. Nie trzeba go niszczyć, tak jak i jego eskorty. Przy odrobinie szczęścia i wolnych punktów Support można ich przejąć. W międzyczasie zbieracze powinny już wracać. Mniej więcej w połowie drogi poproszą o ochronę przed atakiem myśliwców wroga. Jeśli ACV dobrze wywiązały się ze swego zadania, to prośba pozostanie bezcelowa, gdyż żadnych lekkich jednostek już nie powinno tam być. Jeżeli jednak stało się inaczej, to przegrupowujemy wszystkie siły tak, aby pomoc dla zbieraczy nadeszła jak najszybciej. Przemieszczamy też statek dowodzenia w ich stronę, tak aby do spotkania doszło jak najszybciej. W międzyczasie budujemy też wszystkie dostępne lekkie jednostki, gdyż niedługo statek dowodzenia przelatywać będzie obok skupiska fregat Ion, tego samego, które stworzyły nasze ACV, ale potrzebne będzie coś, co będzie odwracać ich uwagę. Najlepiej tutaj egzamin zdadzą Recony, gdyż - jeśli korwety wroga zostały wcześniej wyeliminowane, tak jak fregaty Assalut - będą praktycznie niemożliwe do trafienia. W całym tym zamieszaniu zbieracze powinni w spokoju dokować. Tak samo postępujemy z myśliwcami, które zdobyły już dość dużo doświadczenia, po czym szybko wchodzimy w hiperprzestrzeń.

Misja dziesiąta - Debris Field (Koreths Rift Sector) (trudność misji: średnia)

Ta misja jest jedną z ciekawszych w grze. Na początek trzeba przejąć stare działo oblężnicze. Nie jest to tak banalne, jak się wydaje. Teren dookoła jest zaminowany, a piraci będą starać się nam przeszkodzić. Do przejęcia działa potrzeba będzie aż czterech zbieraczy. Ich eskortę powinny stanowić dwa klucze myśliwców (ACV + Acolyte) i dwie fregaty.

Po zniszczeniu min i wroga oraz przejęciu działa możemy wracać do statku dowodzenia. Jednak to nie koniec kłopotów. Gdy nasza flota będzie w połowie drogi, KUUN LAN zostanie zaatakowany przez cztery zamaskowane fregaty. Można je z łatwością zniszczyć lub przejąć. Mamy chwilę spokoju. Najlepiej zacząć teraz potrzebne badania oraz budowę kilkunastu MCV. Po chwili otrzymujemy komunikat o nadejściu silnych posiłków wroga. Maskujemy MCV i atakujemy nimi ciężki krążownik, a później niszczyciele. Na szczęście z odsieczą przybywa nam lotniskowiec CAAL - SHTO. Ten sam, który wcześniej uratowaliśmy. Atak wroga zmienia kierunek, a my

możemy przez chwilę odetchnąć. Okazuje się jednak, że z lotniskowcem jest coś nie tak. Został on przejęty przez Bestię. Wraz z nim przybyło coś jeszcze. Jest to nowy okręt wroga, powstały przez rozrost odrzuconego pokładu. My musimy to zniszczyć. Gdy zbudujemy działo oblężnicze, trzeba ruszyć w kierunku wroga. Pojawiające się przeszkody likwidujemy z marszu. Gdy dotrzemy do miejsca, w którym zasięg działa wynosi 100%, dokujemy mniejsze jednostki, uważnie celujemy i odpalamy pocisk. Po obejrzeniu animacji kończymy misję.

Misja jedenasta - System - 23769 (trudność misji: dość łatwa)

W tej misji trzeba postępować rozważnie i spokojnie. Zaczynamy od wysłania całej naszej floty na pomoc FAAL CORUM. Zniszczenie atakujących jednostek nie powinno trwać zbyt długo. Gdy już się z tym uporamy, trzeba jeszcze nieco podreperować nasz bliźniaczy statek, po czym można przejść do ofensywy. Mniej więcej w tym czasie powinna pojawić się nowa technologia, która po wynalezieniu pozwoli budować nową klasy okrętów - niszczyciele oraz lotniskowce. Obie te jednostki są niepodatne na próby zainfekowania. Teraz pozbywamy się wszystkich fregat, na ich miejsce budujemy cztery niszczyciele i dwa lotniskowce. Warto zwrócić uwagę, że budując lotniskowce możemy jeszcze bardziej powiększać swoją flotę, gdyż każda taka jednostka może wybudować 6 dodatkowych modułów Support. Gdy mamy już potrzebną liczbę niszczycieli, formujemy je w Wall i wysyłamy w kierunku wroga, niszcząc wszystko, co napotkamy na drodze. Pozbywamy się też myśliwców Acolyte, jeśli takowe posiadaliśmy. Wystarczy utrzymać klucz korwet ACV w pobliżu FALL CORUM, aby skutecznie obronić tę jednostkę do dalszych ataków. Gdy niszczyciele uporają się z całą nieprzyjacielską flotą, można już przejść do następnej misji.

Misja dwunasta - Turanic Outpost (Kyori Sector) (trudność misji: średnia)

Po wprowadzeniu do misji wydajemy statkowi dowodzenia rozkaz przemieszczenia się w kierunku bazy. Atakujące jednostki nie powinny być problemem. KUUN - LAN powinien zatrzymać się po przebyciu 3/4 drogi. Teraz wystarczy wysłać 15 zamaskowanych MCV, aby zniszczyć wrogi lotniskowiec. Z fregatami i myśliwcami piratów uporają się niszczyciele. Na końcu przystępujemy do atakowania bazy. Gdy jej wskaźnik energii będzie na około 50%, przybędą jej na odsiecz imperialne posiłki. Nie należy jednak przerywać ostrzału. Kiedy moc stacji odpowiednio spadnie, posiłki się wycofają, zaś stacja podda, wysyłając potrzebne dane i ludzi. Przed zakończeniem misji dobrze jest zbudować jak najwięcej niszczycieli.

Misja trzynasta - Location Unknown (trudność misji: dość trudna)

Wśród personelu ze stacji piratów znalazł się sabotażysta. Nasz statek jest uszkodzony. Nie możemy nic budować ani wypuścić sił lekkich. Nie dotyczy to jednak lotniskowców. Tak więc, jeśli korwety od początku tam dokowały, to misja dodatkowo się upraszcza. Jednak nawet ten fakt nie zmieni rzeczywistości. Wpadliśmy w pułapkę, pierwsze fale myśliwców wroga nie są zbyt groźne. Można się z nimi uporać w kilkanaście sekund. Niestety. Okazuje się, że równocześnie z trzech stron nadlatują 3 ciężkie krążowniki wraz z niszczycielami eskorty. Sytuacja jest ciężka, ale nie beznadziejna. Atakujemy krążowniki po kolei, całą siłą ognia, jaką dysponujemy. Gdy już je zniszczymy, przechodzimy do niszczycieli i powtarzamy całą operację. Po uporaniu się z wrogiem zauważymy, że oto nadciąga kolejne bardzo mocne zgrupowanie ciężkich jednostek Imperium. Na szczęście w tym momencie z obiecanymi posiłkami wraca nasz bliźniaczy okręt - FAAL CORUM. Pod nasze dowództwo oddaje się dość spora liczba jednostek, w tym kilka niszczycieli. Teraz to my stajemy się myśliwymi. Nie warto jednak niszczyć nieprzyjacielskich ciężkich jednostek. Po przejęciu doskonale wspomogą naszą flotę. Teraz wystarczy już tylko przegrupować siły i lecieć w kierunku, z którego napływają imperialne okręty. Gdy tam dotrzemy, należy zniszczyć lotniskowiec oraz wszystkie zbieracze wroga, aby pomyślnie zakończyć poziom.

Misja czternasta - Galactic Rim (Gulf Sector) (trudność misji: dość łatwa)

Na początku trzeba rozpocząć wyszukiwanie nowej technologii, która pozwoli,na budowę najpotężniejszej jednostki w grze - Dreadnoughta. Gdy już ją wynajdziemy, zbudujmy jak najwięcej tych okrętów, nawet kosztem niszczycieli. W zasadzie ta misja składa się przede wszystkim z odpierania ataków wroga zarówno Bestii, jak i Imperialistów. Dodatkowym utrudnieniem jest konieczność zdobycia próbki Bestii ze statku NAGGAROK. Trzeba tego dokonać za pomocą zamaskowanego Mimicka - potrzeba będzie około sześciu tych stateczków. Maskujemy je, po czym pięć z nich wysyłamy, aby zniszczyły sensory zbliżeniowe, przeszkadzające w dotarciu do celu. Ostatniego Mimicka wysyłamy do celu. Cała akcja przypomina podchody, gdyż trzeba uważać, aby nie dostać się w strefę przyciągania generatora studni grawitacyjnej. Gdy misja się powiedzie, okaże się, że NAGGAROK ucieka. Nie wiadomo, dokąd leci, więc trzeba przechwycić jeden ze statków Bestii. Nie będzie to wymagało zbyt wielkiego wysiłku, gdyż wszystkie wrogie jednostki na mapie ruszą w naszą stronę. Po przechwyceniu jednej i wyeliminowaniu reszty można zakończyć misję.

Misja piętnasta - Deep Space (Gulf Sector) (trudność misji: trudna)

W tej misji naszym celem jest przekonanie Bentusich, aby nie opuszczali naszej galaktyki i pomogli nam w walce. Wszystkie ciężkie siły przemieszczamy w kierunku wrót i kolejno atakujemy wszystkie części otaczającego je wzmacniacza pola. W międzyczasie wycofujemy lotniskowce daleko do tyłu. Po chwili powinny nadlecieć myśliwce handlarzy. Jak na pokojową rasę, te jednostki są supersilne. Jeśli atakują, to wszystkie siły trzeba skupić na odparciu ich ataku. Gdy w końcu zniszczymy wejście do korytarza, rozgniewani Bentusi zaatakują statek dowodzenia. Nie można temu przeszkodzić i trzeba poczekać, dopóki nasz statek nie będzie na tyle uszkodzony, że kupcy się opamiętają, przeproszą i udzielą pomocy. Teraz wystarczy tylko odbudować flotę i zniszczone moduły i można kończyć misję.

Misja szesnasta - "Sojent - Ra System (Far Reaches Sector)" (trudność misji: średnia)

W tej misji naszym celem jest odnalezienie zainfekowanego statku badawczego CLEE - SAN. Jest to ta sama jednostka, która została zainfekowana na początku gry. Tym razem mamy na niej przetestować działo oblężnicze, a jednocześnie zastawić pułapkę na okręt dowodzenia Bestii. Ta misja jest bardzo prosta. W zasadzie ogranicza się tylko do lotu statkiem dowodzenia, pod osłoną ciężkich jednostek, i niszczenia wszystkiego po drodze. Pierwsza część misji wymaga, aby wystrzelić pocisk z działa, kiedy szanse na trafienie będą wynosić 50%. Później wystarczy tam podlecieć cięższymi jednostkami i zniszczyć niedobitki. Następnie podlatujemy zbieraczem w pobliże CLEE - SAN. Reszta odbywa się automatycznie. Pułapka zostaje zastawiona i wystarczy chwilę poczekać. Po pewnym czasie zjawi się nieprzyjaciel. Jego eskorta będzie dość liczna, jednak nie należy się tym sugerować, gdyż będzie wysyłana falami. Statek dowodzenia powinien dla odmiany skierować się w kierunku głównego okrętu Bestii. Kiedy wejdzie w 100% zasięg strzału, wystarczy dokładnie wycelować i odpalić pocisk. W wypadku trafienia można już właściwie zakończyć misję.

Misja 17 - "Naval Base Alpha" (trudność misji: trudna)

Jest to ostatnia misja w tej grze. Z pozoru niczym szczególnym się nie wyróżnia, jednak z czasem potrafi zaskoczyć.

Jak najszybciej wysyłamy nasze ciężkie jednostki na pomoc niszczycielom walczącym najbliżej nas. Im więcej jednostek ocalimy, tym później gra będzie łatwiejsza. Niszczymy wszystkie zgrupowania wojskowe przeciwnika, nie powinno tu być żadnych problemów, gdyż nic nie może oprzeć się kilku Drednoughtom wspieranym przez niszczyciele. Gdy zniszczymy wszystkie większe skupiska wroga, należy zaatakować lotniskowiec znajdujący się na wschód od Nomad Moon. Po jego zniszczeniu należy zbudować kilka MCV, zamaskować je i atakować małe satelity bazy powodujące odpychanie. Nie reagują one na mniejsze jednostki, tak więc ich zniszczenie nie powinno nastręczać zbyt wielu kłopotów. Można też wyszukać nową specjalną broń dla naszych najcięższych jednostek. Będzie ona działać identycznie jak odpychacze przy księżycu. Gdy cała stacja bojowa zostanie zniszczona, zacznie się druga, znacznie trudniejsza część misji. NAGGAROK zacznie uciekać po całej mapie, w dodatku ma on dziwne osłony, których nasze działa nie mogą przebić. Trzeba dopiero wynaleźć odpowiednią technologię. Z dwóch stron zaatakuje nas gigantyczna połączona flota Imperialistów i Bestii. Na szczęście nie jest tak źle. Pojawiają się też Bentusi. Nie pomogą, co prawda, w walce, ale przekażą plany najlepszego myśliwca, jaki kiedykolwiek zbudowano. Super-Acolyte jest bardzo szybki, dobrze opancerzony i dysponuje ogromną siłą ognia. Budujemy ich jak najwięcej. Cały czas trzeba też uważać na to, gdzie znajduje się NAGGAROK, gdyż okręt ten ma ciekawą tendencję do chwytania naszych najcięższych jednostek dziwnym promieniem, a następnie pochłaniania ich. Na szczęście, zwykle opłaca się poświęcić taki okręt, gdyż na czas ataku wróg też jest unieruchomiony. Można do niego strzelać jak do tarczy. Jeśli uformowało się dwa klucze Super-Acolyte i jeden klucz ACV (ich atak EMP również może zatrzymać wroga w miejscu), możliwe jest praktycznie bezproblemowe pokonanie przeciwnika. Trzeba jednak uważać, by nie znaleźć się między młotem a kowadłem - flota Bestii zbliżająca się od strony złóż kryształów oraz Imperialiści ze strony przeciwnej. Gdy sytuacja wyda się krytyczna, spotka nas kolejna niespodzianka. Te dwie sojusznicze floty nagle zaczną się ostrzeliwać. Nareszcie nasz stary wróg opamiętał się i pomoże nam w walce. Ale Bestia jest potężna. Flota nowego sprzymierzeńca zostanie dość szybko unicestwiona, a z hiperprzestrzeni wyjdą nowe jednostki Bestii. W otwartym starciu nie mamy szans. Trzeba jak najszybciej zniszczyć NAGGAROK. Z chwilą gdy ten statek eksploduje, pozostała flota popadnie w rozsypkę, a my będziemy mogli obejrzeć końcową animację z gry...

Epilog

Po zakończeniu ostatniej, siedemnastej, misji możemy poczuć uzasadnioną dumę. Oto ukończyliśmy jedną z najlepszych gier ostatnich lat. Poprowadziliśmy małą i nic nie znaczącą kastę górniczą do objęcia władzy na swej rodzinnej planecie. Jednak - nade wszystko - pokonaliśmy największego wroga, jaki kiedykolwiek zagroził galaktyce. Mimo wielu ofiar i dziesiątek straconych jednostek, osiągnęliśmy cel - życie w pokoju.

FOLKO

producent: CDV
platforma: PC

Sudden Strike

• Bunkry
W grze występują dwa ich rodzaje: duże betonowe i mniejsze, drewniane. Dają osłonę dla twoich ludzi i pozwalają zatrzymać atak przeciwnika.

• Wieżyczki
Dzięki nim powiększysz swoje pole widzenia, a więc będziesz mógł wcześniej wykryć przeciwnika.

• Domy i budynki
Domostwa dają osłonę dla twoich jednostek piechoty. Można ich także używać jako zasłony i ukrywać za nimi jednostki. W pełni obsadzony budynek często pozwala zatrzymać silny atak piechoty. Jednak gdy przeciwnik zacznie ostrzeliwać budynek z czołgów i artylerii, najlepiej się z niego wycofać. Inne budowle również znajdują zastosowanie w grze. Na przykład zbiorniki paliwa trafione celnym pociskiem eksplodują, a okoliczne jednostki mogą nieźle oberwać, warto o tym pamiętać, gdy w pobliżu zbiornika znajdą się jednostki przeciwnika.

• Działa przeciwlotnicze
Te działa są twoją jedyną osłoną przed samolotami przeciwnika. Zauważ, że wszystkie samoloty wylatują z miejsca na krawędzi mapy. Warto to wykorzystać. Gdy spodziewasz się nalotu, szybko przesuń swoje działa przeciwlotnicze w pobliże krawędzi i czekaj na ofiary. Działa te, dzięki dużej szybkostrzelności, sprawdzają się również w walce z piechotą.

• Zdobywanie artylerii
To umiejętność, której z pewnością będziesz często używać. Staraj się nie ostrzeliwać dział swoją artylerią, ani nie obrzucaj ich granatami. Wystarczy zaatakować działo piechotą (niekoniecznie frontalnie) i poczekać, aż obsługa zostanie zlikwidowana. Wtedy dwóch twoich ludzi obsadzi działo i będziesz mógł wymierzyć je w stronę przeciwnika. Pamiętaj jednak, żeby zwrócić uwagę na stan zaopatrzenia zdobytej artylerii. Oczywiście, przeprowadzenie takiej akcji nie jest możliwe w każdych warunkach, ale warto spróbować.

• Ciężarówki
Ciężarówki mogą przewozić działa przeciwlotnicze i artylerię. Są o tyle ważne, że przenoszenie dział przez piechotę trwa niezmiernie długo. Trzymanie ciężarówek w pobliżu dział przez cały czas jest całkiem dobrym pomysłem. Pozwala na szybkie reagowanie wobec posunięć przeciwnika oraz na uniknięcie strat. Pamiętaj również, aby w pobliżu dział i ciężarówek trzymać piechotę w celach osłony.

• Rekonesans
Z powodu ograniczonego pola widzenia twoich ludzi pamiętaj, żeby przeprowadzać zwiad. Tylko w ten sposób dowiesz się odpowiednio wcześnie, gdzie znajduje się przeciwnik. Rozpoczynając walkę, rozmieść pojedyncze jednostki na całej mapie, a umożliwi ci to obserwację największego możliwego obszaru. Dwadzieścia jednostek rozmieszczonych na dużym obszarze nie stanowi wielkiej siły, jednak dzięki temu możesz liczyć na szybkie wykrycie wroga.

• Prędkość gry
Jeśli akcja zaczyna toczyć się zbyt szybko, możesz sam ustalić prędkość rozgrywki. Możesz również spauzować grę i w tym czasie wydać rozkazy swoim jednostkom, po wznowieniu gry rozkazy zostaną wykonane.

• Saperzy
Saperzy (lub ogólniej wojska inżynieryjne) są niezmiernie istotną częścią twoich sił. Zajmują się naprawą i zaopatrzeniem jednostek, co jest o tyle ważne, że przecież te zdobywają doświadczenie. Saperzy potrafią również budować zapory przeciwczołgowe, mosty pontonowe i naprawiać zwykłe mosty. Trzymając klawisz [shift] i wydając odpowiedni rozkaz, spowodujesz, że saperzy zbudują większą liczbę zapór przeciwczołgowych.

• Teren
Ukształtowanie terenu pełni niezmiernie istotną rolę w grze: czasem przydatną, czasem nie. Drzewa na przykład blokują przejazd i ograniczają pole widzenia, dlatego wskazane jest niszczenie ich. Warto zwrócić uwagę na samo ukształtowanie terenu. Jeśli twoja jednostka znajduje się na półce położonej wyżej od wrogich jednostek, te nie będą jej widzieć. Wspinając się wyżej, powiększasz pole widzenia i zasięg ognia.

• Broń dalekiego zasięgu
Artyleria dalekiego zasięgu i katiusze są długim ramieniem twojej armii, używaj go rozsądnie. Staraj się raczej nie marnować tych sił na piechotę, skup się lepiej na strukturach defensywnych i pojazdach pancernych. Pamiętaj, żeby nie prowadzić ciągłego ostrzału. Artyleria dalekiego zasięgu potrzebuje dużo amunicji, a tej czasem bywa za mało.

• Miny
Miny są ignorowane przez większość graczy (jako narzędzie do walki z wrogiem). Spróbuj jednak użyć komendy 'lay mines' i zobacz, jak kilkadziesiąt jednostek piechoty układa piękne pole minowe, np. na drodze. Poczekaj na przeciwnika lub wciągnij go w odpowiednie miejsce i podziwiaj efekty. Zmienisz zdanie na temat min. Dlatego, szczególnie w celach obronnych, minuj, co tylko się da: mosty, drogi, bazy itp.

• Mosty
Mosty w pewnym momencie stają się przydatne. Umożliwiają przeprawę na drugą stronę rzeki, jeziora czy innego zbiornika wodnego. Pamiętaj jednak, żeby, prowadząc natarcie, nie zostawiać za sobą niezniszczonych mostów, przeciwnik wykorzysta to i zaatakuje cię z tyłu. Dlatego wysadzaj mosty po przejściu przez nie i zostawiaj w ich pobliżu kilka jednostek, które będą utrudniać naprawy.

• Mosty pontonowe
Mogą je zbudować twoi saperzy. Dzięki nim (mostom) możesz ominąć umocnienia przeciwnika, które bardzo często znajdują się w pobliżu normalnych mostów.

• Łańcuchy rozkazów
Trzymając klawisz [shift] i wydając rozkazy, tworzysz ich łańcuchy. Jednostki będą wykonywać je jeden po drugim.

• Łączenie oddziałów
Oficerowie mają lepszy wzrok, a snajperzy dłuższy zasięg ognia. Dlatego opłaca się łączyć różne typy jednostek w oddziały. Dzięki temu wcześniej wykryjesz przeciwnika i nie raz będziesz mógł go zlikwidować, zanim się zbliży.

JEDNOSTKI

USA i Wielka Brytania

Jeep - Willys MB
Waga: 1,02 tony
Załoga: 2
Opancerzenie: -
Uzbrojenie: -
Prędkość maksymalna: 104 km/g



Czołg średni - M4A4 Sherman V
Waga: 32,21 tony
Załoga: 6
Opancerzenie: przód - 65 mm, boki - 38 mm, tył - 38 mm
Uzbrojenie: działo M1A1 76 mm (71 pocisków); karabin maszynowy kal. 0.50 (6250 pocisków)
Prędkość maksymalna: 41 km/g



Czołg średni - M4A2 Sherman III
Waga: 31,3 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 50 mm, boki - 38 mm, tył - 38 mm
Uzbrojenie: działo M3 75 mm (97 pocisków); karabin maszynowy 12,7 mm (4750 pocisków)
Prędkość maksymalna: 46 km/g



Czołg lekki - M5 Stuart
Waga: 14,97 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 44 mm, boki - 25 mm, tył - 25 mm
Uzbrojenie: działo M6 37 mm (123 pociski); karabin maszynowy 7,62 mm (6250 pocisków)
Prędkość maksymalna: 57 km/g



Czołg lekki - M24 Chaffee
Waga: 18,37 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 25 mm, boki - 25 mm, tył - 19 mm
Uzbrojenie: działo M6 75 mm (48 pocisków); karabin maszynowy 7,62 mm (3750 pocisków)
Prędkość maksymalna: 56 km/g



Pojazd pancerny - M-8 Greyhound
Waga: 7,89 tony
Załoga: 4



Opancerzenie: przód - 16 mm, boki - 9 mm, tył - 9 mm
Uzbrojenie: działo M-6 37 mm (80 pocisków); karabin maszynowy 12,7 mm (1500 pocisków)
Prędkość maksymalna: 90 km/g

Pojazd pancerny - M16



Waga: 8,98 tony
Załoga: 6
Opancerzenie: przód - 12 mm, boki - 6 mm, tył - 6 mm
Uzbrojenie: 4 x karabin maszynowy M2 12,7 mm (5000 pocisków)
Prędkość maksymalna: 72 km/g

Niszczyciel czołgów - M10 Wolverine



Waga: 29,94 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 50 mm, boki - 30 mm, tył - 25 mm
Uzbrojenie: działo M7 76,2 mm (54 pociski); karabin maszynowy 12,7 mm (300 pocisków)
Prędkość maksymalna: 48 km/g

Czołg - Comet I (A34)



Waga: 35,74 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 79 mm, boki - 29 mm, tył - 25 mm
Uzbrojenie: działo OQF 77 mm (58 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (5175 pocisków)
Prędkość maksymalna: 46 km/g

Czołg piechoty - MK IV Churchill (A22)



Waga: 39,5 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 102 mm, boki - 76 mm, tył - 50 mm
Uzbrojenie: działo QQF 57 mm (58 pociski); karabin maszynowy 7,92 mm (1000 pocisków)
Prędkość maksymalna: 24 km/g

Czołg piechoty - Valentine MKIII



Waga: 16,25 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 65 mm, boki - 65 mm, tył - 65 mm
Uzbrojenie: działo QQF 57 mm (79 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (3150 pocisków)
Prędkość maksymalna: 24 km/g

ROSJA

Czołg lekki - T-26 (wersja z 1939 roku)



Waga: 10,25 tony
Załoga: 3
Opancerzenie: przód - 15 mm, boki - 15 mm, tył - 15 mm
Uzbrojenie: działo 45 mm (165 pocisków); karabin maszynowy 7,62 mm (3087 pocisków)
Prędkość maksymalna: 30 km/g

Czołg średni - T-34 (wersja z 1942 roku)



Waga: 28,5 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 47 mm, boki - 47 mm, tył - 47 mm
Uzbrojenie: działo F-43 76,2 mm (77 pocisków); karabin maszynowy 7,62 mm (2275 pocisków)
Prędkość maksymalna: 55 km/g

Czołg średni - T-34-85 (wersja z 1944 roku)



Waga: 32 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 87 mm, boki - 60 mm, tył - 47 mm
Uzbrojenie: działo ZIS-S-53 85 mm (60 pocisków); karabin maszynowy 7,62 mm (1920 pocisków)
Prędkość maksymalna: 55 km/g

Czołg lekki - T-70



Waga: 9,8 tony
Załoga: 2
Opancerzenie: przód - 35 mm, boki - 15 mm, tył - 15 mm
Uzbrojenie: działo 20K 45 mm (70 pocisków); karabin maszynowy 7,62 mm (1920 pocisków)
Prędkość maksymalna: 45 km/g

Niszczyciel czołgów - SU-85



Waga: 29,6 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 45 mm, boki - 45 mm, tył - 45 mm
Uzbrojenie: działo D-5-C85 85 mm (48 pocisków)
Prędkość maksymalna: 55 km/g

Czołg ciężki - KV-1 (wersja z 1941 roku)



Waga: 47,5 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 75 mm, boki - 75 mm, tył - 75 mm
Uzbrojenie: działo L-11 76 mm (135 pocisków); karabin maszynowy 7,62 mm (1920 pocisków)
Prędkość maksymalna: 34 km/g

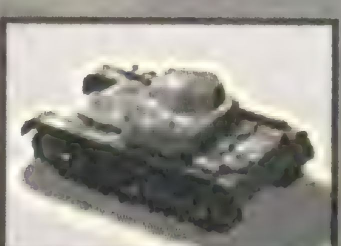
Pojazd pancerny - BA-64



Waga: 2,4 tony
Załoga: 2
Opancerzenie: przód - 15 mm, boki - 7 mm, tył - 7 mm
Uzbrojenie: karabin maszynowy 7,62 mm (2000 pocisków)
Prędkość maksymalna: 80 km/g

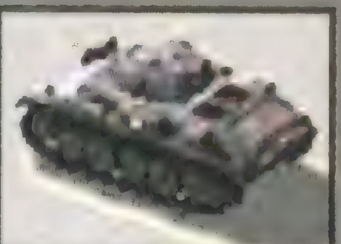
NIEMCY

Czołg lekki - Panzer 1 - Pz.1A (Sd.Kfz.101)



Waga: 5,4 tony
Załoga: 2
Opancerzenie: przód - 18 mm, boki - 14 mm, tył - 14 mm
Uzbrojenie: karabin maszynowy MG 13 7,92 mm (1535 pocisków)
Prędkość maksymalna: 57 km/g

Czołg lekki - Panzer II - Pz.IIF (Sd.Kfz.121)



Waga: 9,5 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 30 mm, boki - 20 mm, tył - 15 mm
Uzbrojenie: działko KwK 30 20 mm (320 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (1525 pocisków)
Prędkość maksymalna: 40 km/g

Czołg - V Panther - Pz.VA (Sd.Kfz.171)



Waga: 44,8 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 85 mm, boki - 40 mm, tył - 40 mm
Uzbrojenie: działo KwK 42 75 mm (79 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (4800 pocisków)
Prędkość maksymalna: 46 km/g

Czołg ciężki - VI Tiger - Pz.VIE (Sd.Kfz.181)



Waga: 56,9 tony
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 100 mm, boki - 82 mm, tył - 82 mm
Uzbrojenie: działo KwK 36 88 mm (94 pociski); karabin maszynowy 7,92 mm (5100 pocisków)
Prędkość maksymalna: 45 km/g

Samobieżne działo szturmowe - 38 cm Panzermörser Sturmtiger Ausf E



Waga: 66 ton
Załoga: 5
Opancerzenie: przód - 150 mm, boki - 80 mm, tył - 80 mm
Uzbrojenie: działo StuM RM 61 L/5.4 380 mm (14 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (1500 pocisków)
Prędkość maksymalna: 38 km/g

Niszczyciel czołgów - 8.8 cm Jagdpanzer Tiger(p) Ferdinand/Elefant (Sd.Kfz.184)



Waga: 68 ton
Załoga: 6
Opancerzenie: przód - 200 mm, boki - 80 mm, tył - 80 mm
Uzbrojenie: działo Pak 43/2 L/71 88 mm (38 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (5100 pocisków)
Prędkość maksymalna: 20 km/g

Pojazd pancerny - Kübelwagen Volkswagen



Waga: 1,16 tony
Załoga: 2
Opancerzenie: przód - 1 mm, boki - 1 mm, tył - 1 mm
Uzbrojenie: karabin maszynowy 7,92 mm (800 pocisków)
Prędkość maksymalna: 80 km/g

Samobieżne działko przeciwlotnicze - Sd.Kfz. 7/1 flak



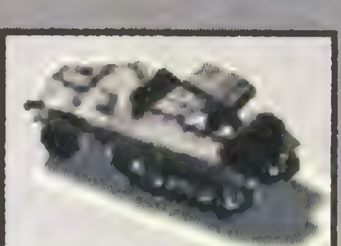
Waga: 11,55 tony
Załoga: 10
Opancerzenie: przód - 8 mm, boki - 4 mm
Uzbrojenie: 4 x działko Flak 38 20 mm (200 pocisków)
Prędkość maksymalna: 50 km/g

Motocykl - BMW R-75



Waga: 0,41 tony
Załoga: 2
Opancerzenie: -
Uzbrojenie: karabin maszynowy 7,92 mm (500 pocisków)
Prędkość maksymalna: 92 km/g

Opancerzona wyrzutnia rakiet - Sd.Kfz.4/1



Waga: 7,1 tony
Załoga: 4
Opancerzenie: przód - 8 mm, boki - 8 mm, tył - 8 mm
Uzbrojenie: 10 x wyrzutnia rakiet Nebelwerfer 41 150 mm (20 pocisków); karabin maszynowy 7,92 mm (2000 pocisków)
Prędkość maksymalna: 40 km/g



producent: Codemasters
platforma: PC/PSX

colin mcrae rally 2.0

Dostępne samochody

Wybór samochodu to bardzo ważna decyzja, gdyż na trasie musisz z nim stworzyć jedno. Zapoznaj się z każdym i wybierz ten, który najlepiej ci się prowadzi. Każdy z nich ma odmienną charakterystykę, więc nie ma dwóch o identycznych osiągach. Właśnie to, w połączeniu z niewiarygodnym realizmem prowadzenia wozu, czyni Colina najlepszą grą w swojej kategorii.



Subaru Impreza
Moc - 300 KM
Waga - 1230 kg
Napęd - 4 K
Najtrudniejszy do opanowania. Ma bardzo dobre osiągi, zarówno przyśpieszenie, prędkość maksymalną, jak i stabilność. Jeśli nauczysz się panować nad tą maszyną, odwdzięczy ci się doskonałymi wynikami w wyścigach.

Peugeot 206
Moc - 300 KM
Waga - 1230 kg
Napęd - 4 K
Mój ulubieniec, odznacza się doskonałymi właściwościami jezdnymi. Jest łatwy w prowadzeniu. Bardzo stabilny, jazda nim to czysta przyjemność.

Seat Cordoba
Moc - 300 KM
Waga - 1230 kg
Napęd - 4 K
Prowadzi się go trudno i mało przyjemnie. Na zakrętach lubi zarzucać tyłem, przez co jazda nim po górskich krętych drogach jest trudna. Zdecydowanie odradzam go początkującym.

Ford Focus
Moc - 300 KM
Waga - 1230 kg
Napęd - 4 K
Jak na samochód Colina przystało, prowadzi się go doskonale. Wydaje się być nieco szybszy niż konkurenci, lecz dość ciężko wyprowadzić go z poślizgu.

Mitsubishi Lancer
Moc - 300 KM
Waga - 1260 kg
Napęd - 4 K
Najcięższy ze wszystkich, a przez to ma najmniejsze przyśpieszenie, jednak dzięki swojej wadze najlepiej trzyma się drogi. Jest najstabilniejszy. Jeśli nauczysz się nad nim panować, wygrasz niejeden wyścig.

Toyota Corolla
Moc - 300 KM
Waga - 1230 kg
Napęd - 4 K
W tym samochodzie drzemie duży potencjał. Jest niezwykle szybki i zwrotny. Bardzo dobry dla początkujących kierowców.

Ford Escort Mk1
Moc - 1206 bhp
Waga - 550 kg
Napęd - TK
Fakt, że posiada on napęd tylko na tylną oś, sprawia, iż opanowanie go jest nie lada wyzwaniem. Choć osiągi nie są imponujące, można nim robić ciekawe sztuczki. Tylko dla prawdziwych mistrzów kierownicy.

Państwa

Miejsca, w których przyjdzie ci zdzierać opony w aucie. Są zróżnicowane pod względem trudności, jak i warunków terenowych i pogodowych na nich panujących.

FINLANDIA
Wyścig tutaj to przyjemność. Czekają cię żwirowe i szerokie trasy, a lekkie i długie zakręty pozwalają na rozwijanie dużych prędkości. Więc pedał do dechy.

Ustawienia samochodu: długie przełożenia biegów, zawieszenie średnie, a sterowanie niskie. (Moc i hamulce ustaw w zależności od tego, jak lepiej ci się kieruje samochodem. Proponuję ustawienia te zmienić lekko na przód. Przy następnych krajach nie będę już opisywał tych ustawień.)

GRECJA
Suchy klimat daje przewagę tras szutrowych. Na tych wąskich, krętych i nierównych drogach łatwo wypaść z trasy, więc lepiej hamować przed zakrętami, niż rozbijać wóz i tracić cenne sekundy. Musisz się przyzwyczaić do każdego ze żwirów, aby móc liczyć na dobre miejsce w wyścigu.

Ustawienia samochodu: przełożenia średnie (a na bardzo krętych odcinkach krótkie), zawieszenie miękkie, ale nie do końca, a sterowanie trochę wyższe od średniego.

FRANCJA
Teraz czeka cię przedsmak prawdziwego rajdu. Pisk opon na asfaltowych, krętych górskich trasach to jest to, co prawdziwi rajdowcy lubią najbardziej. Lecz uważaj na dużą liczbę ostrych zakrętów. Gdyż po upadku z góry Twojemu autku będzie potrzebny dobry blacharz.

Ustawienia samochodu: przełożenia krótkie, zawieszenie twarde i wysoka czułość sterowania.

SZWECJA
Bez opon zimowych i grubej kurtki się nie obejdzie. Czekają cię ciężkie trasy po oblodzonych drogach. Więc lepiej zdejmij nogę z gazu, chyba że chcesz z bliska poznać otaczający cię cały czas las.

Ustawienia samochodu: przełożenia średnie (inaczej koła będą ci buksowały), miękkie zawieszenie pozwoli uniknąć ci utknięcia w zaspie. Sterowność niska.

AUSTARLIA
W kraju rdzennych Aborygenów przyjdzie ci ścigać się po szerokich żwirowych drogach, poprzez lasy i równiny. Szerokie to wcale nie znaczy bezpieczne, gdyż pełno jest zdradzieckich zakrętów, na których łatwo złapać "dacha", zwłaszcza po widowiskowym skoku. Pomimo to trasy niezbyt trudne.

Ustawienia samochodu: przełożenia długie lub średnie w zależności od odcinka, zawieszenie miękkie (nie do końca) i sterowność średnia.

KENIA
Afryka przyjmie cię niespodziewanymi zmianami pogody. Pomimo że trasy są szerokie i przez to bardzo szybkie, są one nierówne. Na własnej skórze przekonasz się, co znaczy koziołkować samochodem. Więc bądź ostrożny na zakrętach.

Ustawienia samochodu: przełożenia najdłuższe, a na krótszych odcinkach średnie, zawieszenie odgrywa tutaj bardzo ważną rolę, na długich - miękkie, lecz nie do końca, a na krótszych możesz pozwolić sobie na bardzo miękkie, gdyż na tych trasach już nie osiągasz takich prędkości, ze sterowaniem analogiczna sprawa - na długich niskie, a na krótkich - wyższe.

Tutaj, jak nigdzie indziej, warto zastanowić się nad wyborem opon, gdyż nie zawsze te, które komputer dobiera, są odpowiednie. Chodzi o dobór opon na mokrą nawierzchnię, więc przed rajdem sprawdź, czy nie lepiej zmienić je na nawierzchnię mokrą.

WŁOCHY
Francja w porównaniu z tym, co cię tutaj czeka, to pestka. Jazda po tych bardzo wąskich, pokręconych, asfaltowych drogach to koszmar. Jakby tego było mało, to w wyższych partiach gór widok skutecznie ograniczać ci będzie mgła. Tak więc na szybką jazdę nie ma szans.

Ustawienia samochodu: przełożenia najkrótsze lub krótkie (w zależności od zakrętów), zawieszenie twarde i wysoka czułość sterowania.

WIELKA BRYTANIA
Jeden z najtrudniejszych rajdów, a to ze względu na zróżnicowanie nawierzchni. Będziesz się ścigał zarówno po suchym asfalcie, jak i błocie. Tutaj odbędzie się ostateczny sprawdzian umiejętności, jakie zdobyłeś w poprzednich rajdach. Cały czas życie będzie ci umilała angielska pogoda, czyli deszcz i mgła.

Ustawienia samochodu: przełożenia średnie (krótkie na odcinkach specjalnych), zawieszenie oraz sterowność - średnie.

Ustawienia samochodu przed wyścigiem

Teraz czeka cię najważniejsza rzecz, a mianowicie takie ustawienie wszystkich elementów w samochodzie, aby idealnie dopasować auto do trasy. Od tego zależy bardzo dużo, gdyż złe ustawienia spowodują, iż nie będziesz mógł skuteczne walczyć o miejsce. Więc przed każdym wyścigiem zbadaj dokładnie trasę i dostosuj parametry swojego wozu do panujących na niej warunków terenowych, jak i pogodowych.

Opony - rodzaj ustawień: asfalt (suchy, mokry), błoto (suche, mokre), żwir (suchy, mokry), śnieg. Opony zapewniają przyczepność samochodu do podłoża, więc ich dobór ma bardzo ważne znaczenie. Każdy rodzaj jest odpowiedni do odpowiadających mu warunków, dlatego przed każdym odcinkiem powinieneś uważnie spojrzeć na pogodę i wybrać odpowiednie opony. W grze zostało to zautomatyzowane, lecz czasem komputer lubi płatać figle, dlatego lepiej sprawdzać opony przed wyruszeniem w drogę.

Skrzynia biegów - rodzaj ustawień: krótkie - długie.
Praktycznie najważniejszy parametr do ustawienia. To od niego zależy przyśpieszenie i prędkość maksymalna. Długie przełożenia zapewnią ci dużą prędkość, ale *za to słabe przyśpieszenie, krótkie przełożenia* - odwrotnie: mniejsza prędkość, ale większe przyśpieszenie.

Ustawienie tego parametru zależy od liczby zakrętów oraz od ich kąta: im ostrzejszy, tym musisz bardziej zwolnić, a następnie ponownie się rozpędzić. Im trasa ma więcej zakrętów i im są one ostrzejsze, tym przełożenie powinno być krótsze.

Dla porównania przyjrzyjcie się tej tabelce.

Prędkości uzyskiwane przez samochody na poszczególnych ustawieniach :
- najkrótsze: ok.160 km/h
- krótkie: ok.180 km/h

- średnie: ok.200 km/h
- długie: ok.220 km/h
- najdłuższe: ok.240 km/h

Zawieszenie - rodzaj ustawień: miękkie - twarde.
Dobór odpowiedniego zawieszenia ma wpływ na siłę docisku auta do powierzchni drogi. Gdy obniżysz zawieszenie, zwiększysz przyczepność przy dużych prędkościach, ale i zarazem samochód stanie się mniej stabilny na nierównościach i zakrętach. Będzie łatwiej wpadał w poślizg na zakręcie, a na nierównościach będą miały miejsce większe uszkodzenia podwozia. Jest to zatem idealne zawieszenie do twardych i równych dróg, takich jak asfalt. Natomiast gdy zrobisz miękkie zawieszenie, czyli je podwyższysz, to zwiększysz stabilność na nierównościach i zakrętach. Przyda ci się to na trasach pagórkowatych i żwirowych.

Moc - rodzaj ustawień: tył - przód.
Wpływa na sposób przekazania mocy z silnika na koła. Decydujesz, czy auto ma być napędzane na przednią, czy na tylną oś. Ma to wpływ na opisaną dalej podsterowność lub nadsterowność. Samochód napędzany na przednią oś jest łatwiej prowadzić. Polecane dla początkujących. Lecz o wiele bardziej widowiskowa i zarazem trudniejsza jest jazda z napędem na tylną oś. Tylko dla zawodowców.

Hamulce - rodzaj ustawień: tył - przód.
Decyduje, które koła są bardziej blokowane przy hamowaniu. Ustawienie bardziej na tył pozwoli ci na łatwiejsze wchodzenie w poślizgi przy zakrętach, jednak utrudni lekkie przyhamowanie, gdyż może wtedy zarzucać autem.

Siła hamowania - rodzaj ustawień: słaba - silna.
Na trasach, gdzie jest mała przyczepność opon (np. żwir), słaba siła pozwoli uniknąć zablokowania kół i wpadnięcia w poślizg. Na asfaltowych drogach lepiej jest ustawić większą siłę, co pozwoli na późniejsze hamowanie i odrobienie czasu, gdyż droga hamowania jest krótsza przy silniejszym ustawieniu.

Sterowanie - rodzaj ustawień: niskie - wysokie.
Równie bardzo ważny parametr. Od niego zależy kąt skrętu kół przednich, co zwiększa lub osłabia reakcję na ruchy kierownicy. Gdy zakręty są spokojne, na trasie warto ustawić wartość sterowania na niską, co zaowocuje płynnym wejściem w zakręt i pozwoli uniknąć zbyt dużego zarzucenia samochodem. Tam, gdzie zakrętów jest dużo i są ostre, wysokie ustawienie zapewni stabilność i pozwoli zmieścić ci się w zakręcie.

Części ulegające zniszczeniu i części, które musisz naprawiać

Niestety - tak jak w życiu - i tutaj nic nie jest niezniszczalne. Musisz nauczyć się jeździć ostrożnie i nie rozbijać wozu, gdyż zbytnio uszkodzonym samochodem niczego nie wygrasz.

Skrzynia biegów - uszkodzenie jej powoduje zmniejszenie przyśpieszenia samochodu oraz sprawność płynnej jazdy. Przy dużych zniszczeniach możesz stracić poszczególne biegi lub całkowicie uszkodzić skrzynię. Niszczy się przy uderzeniach podwozia.

Turbo - dzięki niemu auto ma większe wartości mocy i przyśpieszenia. Uszkodzenie turbokompresora powoduje ich zmniejszenie. Unikaj czołowych stłuczek.

Zawieszenie - całość jest odpowiedzialna za trzymanie się drogi oraz stabilność na zakrętach. Znaczne uszkodzenie zawieszenia bardzo utrudnia jazdę. Postaraj się nie wjeżdżać na wystające nierówności.

Układ różniczkowy - przenosi on moc z silnika na oś tylną i przednią. W razie uszkodzenia możesz mieć napęd tylko na przednią oś.

Hamulce - nazwa mówi sama za siebie, ten element lepiej jest utrzymywać w dobrym stanie... chyba że chcesz opukiwać każde drzewko za zakrętem.

Nadwozie - gdy zdarzy ci się koziołkowanie lub bliskie spotkanie ze ścianą, to trzeba będzie wymienić szyby, zderzaki czy też spoilery. Wszystkie te elementy wpływają na aerodynamikę samochodu, a to związane jest z szybkością.

Sterowanie - bez zderzaka można jechać, ale spróbuj jechać z mocno uszkodzonym układem kierowniczym, a poznasz, co to znaczy, że auto samo skręca. Jazda staje się koszmarem, a o dobrym miejscu można zapomnieć. Dbaj o niego!

Elektryka - parametr istotny dla porannych i nocnych odcinków. Chyba nie trzeba mówić, jak się jedzie leśną drogą 200 km/h bez świateł...

Układ wydechowy - gdy przycierasz podwoziem, to niszczysz wydech, co objawia się spadkiem mocy i przyśpieszenia. Lecz gdy masz jakieś ważniejsze uszkodzenie, możesz nie naprawiać układu wydechowego.

Wały - zużywają się samoistnie lub przy jeździe po wertepach, łączą silnik z kołami. Wpływają na przyśpieszenie. Ich wymiana jest szybka i prosta.

Osie - są końcowym przełożeniem mocy silnika do koła. Gdy je uszkodzisz, zapomnij o przyzwoitych prędkościach i przyśpieszeniach. Więc uważaj na nierówności.

Pogoda i jej wpływ na jazdę

Ogólnie warunki pogodowe można podzielić na dzień, noc i przypadające im opady deszczu lub śniegu. Nie ma już tak dużej różnicy pomiędzy mżawką a burzą. Tak jak w innych grach pogoda stanowiła tylko ubarwienie rajdu, tak tutaj zmienia diametralnie sposób prowadzenia samochodu. Gdy pada deszcz, trzeba się liczyć ze zredukowaniem prędkości i ostrożniejszym wchodzeniem w zakręty. Gdy wejdziesz za szybko, wyniesie ci z zakrętu samochód. Natomiast jazda po śniegu wymaga dużej rozwagi i oszczędzania pedału gazu. Aby poprawnie wejść w zakręt, trzeba już przed nim zarzucić samochód, by wejść w niego ślizgiem, nie tracąc prędkości. Następnie należy odbić w drugą stronę i wcisnąć gaz. Jazda w nocy nie jest zbyt trudna, jeśli cały czas jesteś czujny i zwalniasz przy ostrzejszych zakrętach.

Technika jazdy

Na początku trzeba zaznaczyć, że Colin nie jest typową arcade'ówką i nie wystarczy położyć cegłę na pedale gazu i tylko skręcać. Tutaj musisz się nauczyć kontrolowanych poślizgów, nie możesz tracić czasu na zakrętach. Każdy samochód prowadzi się przecież inaczej. Oto garść porad, które może pomogą wam zdobyć mistrzostwo.

Podsterowność - gdy zbyt szybko wejdziesz w zakręt, będziesz miał do czynienia właśnie z tym zjawiskiem. Wtedy przednie koła stracą przyczepność, a przód samochodu zacznie znosić na zewnętrzną stronę zakrętu, i to bez względu na kręcenie kierownicą. Aby nie rozbić się o drzewa, musisz zdjąć nogę z gazu. Samochód powinien odzyskać przyczepność, gdy to zawiedzie - przyhamuj troszeczkę.

Nadsterowność - występuje, gdy pokonując zakręt wciśniesz zbyt dużo gazu. Tracą wtedy swą przyczepność tylne koła i samochód znosi na zewnętrzną stronę zakrętu. Aby zaoszczędzić pracy blacharzom, możesz albo zdjąć nogę z gazu, aż tylne koła odzyskają przyczepność, albo wykontrować, czyli skręcić kierownicę przeciwnie do kierunku zakrętu. Wtedy wyjdziesz z niego pięknym ślizgiem.

Poślizg (kontrolowany) - różni się tym od niekontrolowanego, że to ty dyktujesz autu, co ma robić, a nie na odwrót. Należy do trudnych i ryzykownych manewrów, jednak jest najszybszym sposobem pokonania zakrętu. Jest to sytuacja, w której obie osie (tylna i przednia) równolegle ześlizgują się po nawierzchni na zewnętrzną stronę zakrętu. Musisz odpowiednio wejść w zakręt i nie przesadzić z prędkością, bo cię z niego wyniesie. Niestety, nie ma tu żadnych reguł, gdyż każdy zakręt jest inny. Więc powodzenia...

Ogólne porady:

• zakręty łatwiej jest pokonywać w następujący sposób: lekko przyhamować przed zakrętem, łuk pokonać na luzie i wcisnąć gaz, gdy przód zaczyna wypadać na zewnątrz;
• gdy czujesz, że tracisz kontrolę nad samochodem i nieuniknione jest wypadnięcie z trasy, puść gaz, chwyć hamulec ręczny i kieruj samochód na drogę, może i trochę dziwne, ale działa, a lepiej stracić 3 niż 20 s;
• unikaj ścinania zakrętów, gdy rosną przy nim malutkie drzewka, gdyż nie można ich ściąć!!! Jest to jeden z nielicznych błędów w grze;
• gdy chcesz wziąć zakręt poślizgiem, to rób go odpowiednio wcześnie przed zakrętem, aby się zmieścić na nim samochodem;
• słuchaj cały czas uważnie pilota, pozwoli ci to uniknąć rozbijania samochodu o drzewa;
• gdy masz przed sobą nocny odcinek, nie zapomnij naprawić elektryki, gdyż będziesz jechał z niesprawnymi reflektorami;
• przy odcinkach porannych i nocnych, gdy widoczność jest słaba, warto podnieść jasność monitora. Może to i małe oszustwo, ale o wiele więcej będziesz widział;
• i daj odpocząć mechanikom. ;-)

SAVIOUR (Łukasz Sawko)

FPP Plus #1

Witajcie, drodzy czytelnicy. Właśnie jesteście świadkami narodzin nowego kącika tematycznego na łamach Action PLUSA! Jak nietrudno wywnioskować z nazwy, będzie on dotyczył gier FPP. Szczerze powiedziawszy, to FPP Plus miał wystartować na początku jedynie jako kącik internetowy. Ostatecznie znalazł się na papierze i miejmy nadzieję, że już tak zostanie. Nie znaczy to wcale, że rezygnujemy z internetowej formy kącika, ale o tym później.

Wiele osób miałoby mi za złe, gdybym w pierwszej odsłonie FPP Plusa nie wyjaśnił, czym tak naprawdę są gry FPP. Domyślam się, że większość z was wie to doskonale... Jednak czy na pewno? Aby się przekonać, wystarczy przeczytać dalszą część tego tekstu :).

Zacznijmy do rozszyfrowania samego skrótu FPP. Pochodzi on od angielskiego określenia "first person perspective", czyli "perspektywy pierwszej osoby". Co to w praktyce oznacza? Ano to, że wędrujemy po wirtualnym świecie, obserwując go oczyma kierowanej przez nas postaci. Wielu graczy spotkało się zapewne także ze skrótem FPS. Oznacza on "first person perspective shooter", ewentualnie "first person shooter", czyli "strzelaninę z perspektywy pierwszej osoby". Należy w tym miejscu zaznaczyć, że wszystkie gry FPS są równocześnie grami FPP. Natomiast nie każda gra FPP jest grą FPS. Może trochę to zakręcone, ale o słuszności tych słów przekonacie się w dalszej części artykułu.

Rozszyfrowanie skrótu FPP mamy za sobą. Teraz chciałbym uzmysłowić wam, jak wielką różnorodnością charakteryzują się gry należące do tego gatunku. Lekturę kilku poniższych akapitów polecam szczególnie osobom, które sądzą, że wszystkie FPP-ki są do siebie bardzo podobne i polegają jedynie na eliminacji jak największej liczby przeciwników. Jeśli należysz do grona takich osób, to koniecznie czytaj dalej, a przekonasz się, jak bardzo się mylisz. A jeśli nie, to... również czytaj dalej.

Zacznijmy od przyjrzenia się grupie gier FPP przeznaczonych głównie do rozgrywki sieciowej. W tej kategorii prymat wiodą dwa tytuły Quake 3 Arena i Unreal Tournament. O ich popularności świadczy chociażby sama liczba dodatków wydanych do tych gier. W Sieci można znaleźć mnóstwo nowych map, modów itp. Kolejnym czynnikiem obrazującym wielkość sukcesu, jaki niewątpliwie odniosły te gry, jest popularność ich engine'ów. Aż szkoda miejsca na wymienianie tytułów gier powstałych w oparciu o silniczki tych multiplayerowych wymiataczy. Choć należy zaznaczyć, że engine zastosowany w UT zaprezentował swoje możliwości już przy okazji powstania gry Unreal. Mimo iż gry Q3A i UT przeznaczone są głównie do rozgrywki sieciowej, ich autorzy nie zapomnieli także o graczach nie mających dostępu do jakiejkolwiek sieci i dołączyli do swych produktów boty. Ci komputerowi przeciwnicy prezentują się, co prawda, dużo lepiej w UT, ale także z tymi z Q3A da się pograć. Zabawa z botami może dostarczać prawie tyle samo satysfakcji, co gra z kumplami. Dlaczego "prawie"? Ano dlatego, że nawet prawie doskonałe boty UT nie są w stanie zastąpić człowieka (w tym miejscu chciałbym pozdrowić prowadzącego kącik RPG - Piotra Swaczyńskiego :)). Nie bez znaczenia dla popularności tych gier pozostaje również fakt, że na turniejach Q3A można całkiem nieźle zarobić. Naprawdę dobrzy gracze - grając w Q3A - zdobyli i zdobywają nie tylko pieniądze, ale także sławę. Jeśli jednak sądzicie, że pierwszą grą tego typu jest któraś z wyżej wymienionych, to głęboko się mylicie. Miano to przysługuje grze Starsiege Tribes, która niestety nie zyskała popularności w Polsce. Miejmy nadzieję, że podobny los nie spotka kontynuacji tej gry - Tribes 2, zapowiadającej się bardzo interesująco. A teraz kolejna niespodzianka. Otóż najpopularniejszą grą wśród internautów nie jest wcale UT ani Q3A, lecz... Half-Life. Gra ta, stworzona przecież głównie z myślą o trybie dla pojedynczego gracza, zawdzięcza swą popularność modowi (dodatkowi, który do działania potrzebuje pełnej wersji gry) Counter Strike. W Sieci możemy znaleźć już kilka tysięcy serwerów CS, na których gra kilkadziesiąt tysięcy graczy. Zresztą nie ma co im się dziwić. CS oferuje wspaniałą rozgrywkę zespołową, duży wybór uzbrojenia i liczne typy zabawy. Możemy np. wcielić się w członka grupy ochraniającej VIP-a.



Kolejną grupą gier, którą chciałbym przedstawić, są typowe strzelanki FPP, często określane także jako gry FPS. Posiadają one wszystko to, co miały stare dobre FPP-ki, a oprócz tego charakteryzują się jeszcze lepszą grywalnością, piękniejszą grafiką, lepszą muzyką, bardziej wciągającym klimatem i coraz ciekawszymi broniami. Do grona tych gier można zaliczyć takie tytuły, jak Unreal, Half-Life czy Soldier of Fortune. Grom tego typu zarzuca się dużą brutalność. I owszem, nie sposób zaprzeczyć, że nie leje się w nich wirtualna krew. Jednak gry te służą raczej do rozładowania agresji, a nie do jej gromadzenia. Podstawowymi atutami gier tego typu są grywalność i klimat. Pierwsza cecha polega na tym, że gracz nie może oderwać się od monitora, druga może objawić się tym, że w pewnym momencie mniej doświadczonemu graczowi może zrobić się mokro w... sami wiecie :). Strach w takich grach jak wspomniany wyżej Half-Life czy chociażby Gunman nie jest niczym dziwnym. Na klimat gry duży wpływ ma także jej fabuła. Często zaczynamy grę, nie wiedząc nic lub prawie nic. Później, gdy wydaje się nam, że zaczynamy się w tym wszystkim orientować, następuje gwałtowny zwrot akcji i poznawanie prawdy musimy zacząć od początku. Dobra i oryginalna fabuła to wielki plus gry, który naprawdę potrafi znacznie zaważyć na jej grywalności. Niezaprzeczalnym faktem jest, że aby w obecnych czasach gra tego typu odniosła sukces, musi - oprócz wymienionych wyżej elementów - posiadać także bardzo dobrą i realistyczną oprawę wizualną. Toteż programiści prześcigają się w tworzeniu nowych efektów graficznych, które niestety wymagają coraz lepszego sprzętu :/. Jednak nawet gry FPS nie ograniczają się jedynie do eliminowania kolejnych przeciwników. W grach tego typu, podobnie jak w większości gier FPP, napotykamy ogromną liczbę zagadek. Poczynając od najprostszych, polegających na odnalezieniu klucza do zamkniętych drzwi, przez te naprawdę skomplikowane, które często wymagają od gracza długiego i intensywnego główkowania (z kolei w tym miejscu pozdrawiam prowadzącego kącik strategiczny - Artura Okonia :)).



Kolejnym podgatunkiem FPP-ków są gry mające ambicje stania się RPG-ami. W nich jeszcze bardziej niż w poprzednich grach liczy się fabuła. Do tej kategorii można zaliczyć m.in. System Shock 2 i Daikatanę. O ile pierwsza z tych gier odniosła spory sukces, o tyle druga większość graczy zawiodła. Czekaliśmy na hit, czekaliśmy rok jeden, drugi... Czekaliśmy tak kilka ładnych lat, aby otrzymać grę zaledwie przeciętną. Nie posiada ona ani wspaniałej grafiki, ani grywalności. Tak czy inaczej, nie da

się zaprzeczyć, że możemy w tych grach znaleźć wiele elementów znanych nam z gier RPG. Należą do nich między innymi punkty doświadczenia, kupowanie uzbrojenia i możliwość kierowania innymi członkami drużyny. Ten ostatni element miał być jednym z największych zalet Daikatany, tymczasem okazał się jedną z największych wad :(. Elementy RGP można dostrzec również w takich grach jak Kingpin i Deus Ex. Prawdziwi fani gier RGP (o ile w ogóle grają w tego typu gry), jak również FPP podchodzą do gier próbujących połączyć oba te gatunki z lekkim dystansem. Czy takie gry mają przed sobą przyszłość? Moim zdaniem chyba tak. Jednak aby przekonać się, jaki los je spotka, trzeba jeszcze trochę poczekać. Póki co ukazało się zbyt mało tego typu gier, aby cokolwiek w tej kwestii rozsądzić.



Kolejną grupę gier FPP, które wyróżniają się czymś szczególnym, co zarazem je łączy, są takie tytuły jak Hidden & Dangerous, Rainbow Six i Swat3. Tytuły te można by nazwać symulacyjnymi odmianami FPP. Przypominają one nieco wspomniany wyżej mod do Half-Life'a - CS. Ich autorzy w dużym stopniu postawili na realizm rozgrywki. W grach tych kierujemy najczęściej grupą ludzi, których misje nie polegają jedynie na zabijaniu przeciwników, a na wykonaniu konkretnych zadań. Często zdarza nam się uwalniać zakładników, montować podsłuch czy chociażby oczyszczać teren z terrorystów. Wykonanie każdej z tych misji musimy najpierw starannie zaplanować, a później dokładnie wykonać. Nie ma tu miejsca na wymianę ognia z kilkoma przeciwnikami. Najczęściej, jeśli terrorysta zauważy nas wcześniej niż my go, przypłacamy to życiem swoim lub zakładnika.

Teraz zajmę się krótkim przedstawieniem gier FPP, których autorzy wykazali się naprawdę dużą oryginalnością. Jedną z gier tego typu jest Thief, którego bohaterem jest starożytny złodziej. Co ciekawe, jak na bohatera gry FPP, niezbyt dobrze radzi sobie z zabijaniem. Specjalizuje się natomiast w kradzieży różnych rzeczy. Po drodze do skrzyni pełnej złota musi ukrywać się w ciemnościach, cichaczem przemykać po korytarzach i obezwładniać przeciwników, których ciała musi następnie ukryć. A wszystko to po to, aby nie dać się zauważyć strażnikom. Właśnie Thief jest dowodem na to, że nie każda gra FPP jest grą FPS. Mimo że Thiefa w żadnym wypadku nie można nazwać FPS-em, oferuje on widok z perspektywy pierwszej osoby, więc jest grą FPP. Kolejną grą, która oferuje graczom bardzo ciekawe rozwiązanie, jest Aliens vs Predator. Co takiego oryginalnego ma w sobie ta gra? Ano to, że umożliwia nam kierowanie trzema różnymi i wymagającymi odmiennej taktyki walki rasami. Trzecim tytułem, na który chciałbym w tym miejscu zwrócić uwagę, jest Redline. W tym przypadku zamiast kilku ras autorzy wymyślili sobie gościa, którym można kierować i który z kolei potrafi poruszać się różnego rodzaju opancerzonymi i uzbrojonymi pojazdami. A że np. w wąskie drzwi domu samochód się nie zmieści, czasami trzeba odkrywać świat na własnych nogach. Kolejna gra, o której chciałbym w tym miejscu wspomnieć, to istna strategia oferująca widok FPP. A może gra FPP zawierająca wątek strategiczny? Sam nie wiem. W każdym bądź razie chodzi mi o grę Battlezone. Swoją drogą, elementy strategiczne zaczynają się coraz bardziej wkradać do gier FPP. UT daje nam możliwość wydawania rozkazów botom, dzięki czemu możemy dowodzić oddziałem "Rambo", mając dodatkowo możliwość własnoręcznego poprowadzenia tegoż oddziału do zwycięstwa (ponownie pozdrawiam prowadzącego kącik strategiczny :)).

Teraz chciałbym przejść do gier, które wprawdzie oferują widok FPP, ale ciężko je zaliczyć do gier tego gatunku. O jakich grach myślę? Ano o wyścigach, symulacjach lotu, a nawet o niektórych przygodówkach. Przecież widok zza kierownicy, czy chociażby sterów odrzutowca nie jest niczym innym jak widokiem z perspektywy pierwszej osoby - pilota lub kierowcy. Podobnie jest z przygodówkami takimi jak Atlantis. Przecież obserwujemy w nich świat oczyma bohatera. Czy jednak to wystarczy, aby zaliczyć je do gier FPP? Oczywiście, że nie. Przecież gry NFS nie można porównywać z Quakiem (choć taki np. Carmagedon ma z nim parę wspólnych cech :)). Dlaczego więc wspominam o tych grach? Otóż po to, aby pokazać, że widok FPP jest stosowany także w innych grach, co z kolei znaczy, iż musi mieć jakieś plusy. Jednym z podstawowych walorów tego widoku jest, moim zdaniem, realizm pozwalający graczowi jeszcze bardziej wczuć się w rozgrywane sytuacje. Od czego zależy to, że w różnego rodzaju samochodówkach jeździ się wam przyjemniej? Gdy obserwujecie świat z wnętrza samochodu czy z kamery znajdującej się za samochodem? Owszem, może widok zza samochodu jest wygodniejszy, jednak więcej przyjemności sprawia ten z wnętrza auta. Czy podobnie nie jest z symulacjami lotu? W tym wypadku nawet ciężko powiedzieć, aby widok zza prowadzonej przez nas maszyny był praktyczniejszy od tego z wnętrza kokpitu. Trochę ciężko celować, gdy samolot zasłania cel :).



Istnieje także sporo gier, które mimo iż nie oferują widoku FPP, mają ich specyficzny klimat. Można do nich zaliczyć wiele tytułów należących do gatunku TPP, w których gracz obserwuje świat z kamery znajdującej się za i lekko nad kierowaną przez niego postacią. Jako przykład można tu podać grę Heretic II, której pierwsza część była przecież FPP-kiem. Podobnie jest z takimi grami jak Rune czy chociażby Heavy Metal: F.A.K.K.2. Co ciekawe, obie powstały na silnikach gier FPP. Pierwszą napędza engine UT, a drugą Q3A. Właściwie w grach tych wystarczyłoby zmienić jedynie sposób obserwacji świata, aby można było uznać je za pełnoprawne przedstawicielki gatunku FPP.

Jak widać, gier FPP jest naprawdę bardzo dużo. Co więcej, z miesiąca na miesiąc pojawiają się nowe. Gry należące do tego gatunku można dzielić na wiele typów. Zdaję sobie sprawę, że w artykule tym nie wyczerpałem tematu różnorodności gier FPP. Jednak nie to było moim celem. Starałem się przynajmniej schematycznie przedstawić wam wielkość i różnorodność FPP-ków. I niech mi teraz nikt nie waży się powiedzieć, że gry FPP polegają jedynie na zabijaniu. Zabija się przecież także w strategiach. Jednak czy to stanowi podstawę gry? Oczywiście, że nie. Podobnie jest z grami FPP. Wprawdzie eliminuje się w nich wirtualnych przeciwników, ale nie to jest głównym celem tych gier! Najczęściej - podobnie jak w grach RPG - graczowi zależy głównie na przeżyciu pasjonującej przygody. Gry FPP umożliwiają mu to!

A teraz pora na kilka spraw natury organizacyjnej, którymi nie chciałem zanudzać was na początku :). Po pierwsze, chciałbym, abyście pisali do mnie listy na temat: "Moja ulubiona gra FPP". Jeśli się postaracie, być może za dwa miesiące zobaczycie napisany przez siebie tekst, podpisany waszym nazwiskiem, zamieszczony w tej rubryce. Chciałbym, abyście pisali nie tylko o nowych grach, ale także o tych starszych. Sięgnijcie do korzeni! Powiedzmy, że prace powinny dotyczyć gier, które wydały się wam najbardziej przełomowe. Mam tylko nadzieję, że nie rzucicie się na jeden tytuł :). Niestety, listy przyjmować będziemy jedynie w formie elektronicznej, więc jeśli nie macie w domu dostępu do Internetu, poproście kolegę, aby wysłał wam maila. Na pewno któryś się zgodzi :).

OK. Teraz chciałbym wspomnieć o internetowej formie FPP Plusa. Otóż w najbliższym czasie powstanie lista dyskusyjna oraz strona kącika. Czy któraś z tych rzeczy będzie gotowa, gdy będziecie czytać ten tekst? Nie wiem. Mam tylko nadzieję, że jeśli tak, to Naczelny wspomni o tym we wstępniaku. A do czego posłuży nam lista dyskusyjna? Ano umożliwi nam utrzymanie kontaktu. Będziemy mogli podyskutować na tematy poruszane w "papierowym" FPP Plusie, ale nie tylko. Na stronce mam zamiar umieścić kilka (na dobry początek :)) tekstów swego autorstwa dotyczących gier FPP. Wy również będziecie mieli taką możliwość. Jeśli ktoś z was napisze jakiś tekst, który nie będzie totalnym dnem ;), będzie mógł zamieścić go na stronce FPP Plusa. Po co to wszystko? Aby zgromadzić grupę ludzi pasjonujących się grami FPP, którzy w miłej atmosferze będą mogli podyskutować i pomóc sobie w potrzebie.

Miejsce przeznaczone na kącik właśnie się skończyło :(, zatem - do następnego numeru!

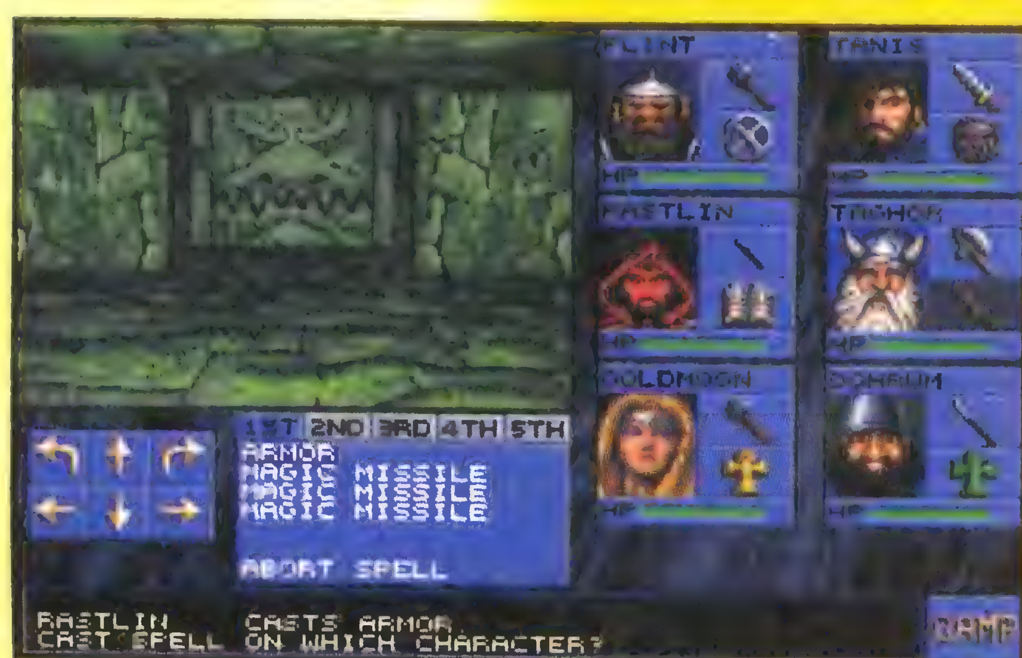
Sławek "SLip" Lipowski
Mój redakcyjny e-mail: slip@actionplus.com.pl

Gospoda: kącik RPG

Witam w kwietniowej Gospodzie. Ciepełko już pewnie na świat zawitało, można więc śmiało chwycić Action plusa pod pachę i wyemigrować pod lipę. W Gospodzie też wesoło i radośnie. Tak jak obiecałem, dziś pierwsza z gier kandydujących do miana cRPG wszechczasów. Mój faworyt to Eye of the Beholder i jemu to poświęcone zostało gros tego wydania. Resztę tworzą zaś listy, jakie nadsyłacie w kwestii ulubionej rasy i świata. A zatem, jak zwykle, już bez zbędnego gadulstwa zapraszam do lektury.

Eye of the Beholder

Starszym graczom tytuł mówi już sam za siebie, jednak nie wszyscy czytający nas pamiętają czasy Amizi, dlatego też zaczniemy od małego wykładu z historii gier. EotB został wydany przez firmę SSI w... 1990 roku. Tak, ma już 11 lat! Akcja rozgrywa się w bardzo dobrze wam znanym świecie - w Forgotten Realms, a zasady to ni mniej, ni więcej jak druga edycja AD&D. Wszystko zaczyna się, gdy lordowie Waterdeep (gra toczy się w podziemiach ciągnących się kilometrami pod tym miastem) zlecają nam sprawdzenie kanałów i oczyszczenie ich ze zła. Niby banalne, ale cóż, takie mamy zadanie i trzeba je nam wykonać. Jednak na dzień dobry jedyna droga powrotna zawala się nam niemal na głowę i nie pozostaje nam nic innego, jak brnąć dalej. W miarę rozwoju akcji dowiadujemy się, że stoi za tym potężna mroczna siła, która stara się przejąć panowanie nad miastem. Zasypane wejście to również jej sprawka. Podczas gry łatwo możemy zapomnieć o głównym zadaniu na rzecz różnych subquestów. Np. już prawie na samym początku spotkamy się z klanem krasnoludów, którym będziemy mogli pomóc w rozwiązaniu problemów związanych z inwazją mrocznych elfów - drowów... Tak, tak. Spotkamy się oko w oko z najniebezpieczniejszymi istotami w krainach, a żeby było zabawniej, to nawet sposób walki jest dla nich charakterystyczny. Pokrywają swoją broń truciznami paraliżującymi, co w bardzo (niestety) skutecznych sposób utrudnia nam walkę. Skoro już mowa o przeciwnikach, to jest ich naprawdę wielu. Począwszy od małych, złośliwych koboldów, poprzez ptakoludzi - Kenku, aż do Drowów i ich mrocznych popleczników. Widok, jaki nam serwują twórcy, to klasyczne FPP, które, moim zdaniem, w RPG-ach sprawdza się idealnie. Jeśli chodzi o postacie, do wyboru mamy rasy tradycyjne dla AD&D, czyli człowieka, elfa, półelfa, krasnoluda, gnoma i halfinga - oczywiście zarówno kobiety, jak i mężczyzn. Klasy postaci to: mag, wojownik, paladyn, kleryk, ranger i złodziej. Oczywiście, w grę wchodzi również wieloklasowość. Grę zaczynamy z 4-osobową drużyną. Po drodze możemy ją dowolnie modelować, a muszę przyznać, że spotkamy wielu bardzo dobrych podróżników, którzy z chęcią się do nas przyłączą. Jednym z ciekawszych efektów, i jak dla mnie genialnym, jest fakt znajdowania kości... No, niby co można z nimi zrobić... ot, co najwyżej połamać... Ha, właśnie, że nie!. Istnieje bowiem możliwość wskrzeszania zmarłych dawno temu bohaterów. Czyż to nie wspaniały pomysł na skompletowanie drużyny i jaki smaczek, kiedy świeżo wskrzeszony wojownik opowiada nam o swej śmierci. Ale to nie koniec plusów Eye of the Beholder. Główną zaletą gry jest poziom fabuły, a raczej zagadek. Wiem, że w erze Baldursów, gdzie zagadek właściwie nie ma (lub są tak banalne ze aż się wyć chce), a zadania ograniczają się w głównej mierze do pacyfikacji, taki osąd może być, delikatnie mówiąc, dziwny, ale zostaję przy swoim. Powiem wam szczerze, że przejście Baldurs Gate to tylko kwestia czasu i dojścia do pewnego miejsca oraz zrobienia tego lub tamtego, natomiast w przypadku Eye of the Beholder istnieje możliwość, że po prostu nie dotrzemy do jej końca, a to z prostego powodu: tunele są tak poukładane, a przeszkody tak zaplanowane, że czasami przerastają możliwości gracza. Wcale nie jest niczym nadzwyczajnym, gdy utkniemy w pewnym miejscu i nijak nie idzie przejść dalej. Wszystkie możliwe kombinacje dźwigni zostały już wykorzystane. Wtedy odkładamy Eye'a na półkę, żeby później zupełnie niechcący, podczas np. oglądania telewizji, wpaść na jakiś genialny pomysł, który umożliwi nam przejście do następnego etapu gry. Powiem wam, że Eye'a przechodzę właśnie 2 raz. Pierwszy był jeszcze za czasów Amigi, czyli jakieś, nie kłamiąc, 8 lat temu, teraz zaś drugi raz i z dumą muszę przyznać, że gra i rozwiązywanie kolejnych łamigłówek ciągle sprawia mi nie lada przyjemność, chodź teraz jakoś łatwiej mi idzie. Tu właśnie zarysowuje się olbrzymia różnica między starymi RPG-ami, a tymi nowiusieńkimi. Kiedyś, aby przejść pewien etap gry, trzeba było nie lada męczarni. Poziom zagadek był bardzo wysoki, a podpowiedzi nierzadko enigmatyczne, dlatego też właśnie gry tak bardzo wciągały, zmuszając do myślenia (Eye of the Beholder poleciłbym jako wspaniały trening dla logików). Teraz gracze łatwo się zniechęcają i zmieniają zainteresowanie na rzecz popisów graficznych i banalnej fabuły. Jeśli nadal nie widzicie różnicy, to postawcie sobie pytanie: czy ostatnio udało ci się nie ukończyć jakiegoś RPG-a? Kiedyś pytano raczej: czy udało ci się ukończyć...?. No, ale nic to, czasy się zmieniają i może tak trzeba, dla mnie jednak Eye of the Beholder pozostanie grą nr 1 - darzyłem go miłością przez 8 lat i kocham do teraz. Nie grafika jest bowiem w nim najważniejsza, ale przede wszystkim przygoda, która wcale nie kończy się naszym tryumfem - a przynajmniej nie zawsze. Jednym słowem, EotB to pozycja dla prawdziwych fanów, którzy prócz szybkich palców (do klikania) dysponują jeszcze kilkoma szarymi komórkami i potrafią się nimi sprawnie posługiwać. Tak na koniec tylko dodam, że są w Sieci strony, skąd można jeszcze ściągnąć old school'owe RPG-i (ale wiecie, rozumiecie - że są, nie znaczy, że Naczelny pozwoli mi je tu podać...)





Listy

Teraz zaś coś lżejszego (mam nadzieję), czyli listy od was. Od razu dziękuję wszystkim czytelnikom za zapał i chęci, jak i za listy, i oczywiście proszę o więcej, gdyż w tej materii jestem nienasycony ;). A oto kilka perełek z naszej listy:

Na początek list, który bardzo mi się spodobał:

Krasnolud to z pewnością najwspanialsza rasa Faerunu. Oczywiście, można spytać, dlaczego, ale pytanie to jest bezcelowe ze względu na to, że odpowiedź jest jedna. Jednak jeśli ktokolwiek miałby najmniejsze wątpliwości, to postaram się całkowicie je rozwiać.

1. Niektórzy (np. mój kumpel) nie lubią krasnoludów, ponieważ denerwuje ich charakterystyczny dla nich wzrost. Jest to typowa propaganda osób, które za wszelką cenę chcą się dowartościować. Człowiek ze względu na to, że chciałby zostać dominującą rasą, nie może znieść "wyższości" krasnoludów. Nazywa ich pogardliwie karłami. Tymczasem ten ustępuje mu wzrostem jedynie o około dwie, trzy stopy w przeciwieństwie do niziołków i gnomów. Ludzie (i elfy) ubzdurały sobie szowinistyczną, seksistowską teorię, iż szlachetność rasy mierzy się wzrostem. Ale w tej sytuacji raczej blado wypadają przy gnollach, trollach i innego rodzaju paskudztwach niegrzeszących przecież inteligencją. Ponadto krasnoludy rewelacyjnie wyglądają we wszelkiego typu zbrojach i z każdym rodzajem broni w ręku (no, może z wyjątkiem sztyletów). Nie oszukujmy się, oręż taki wygląda przy nich fenomenalnie. Na ludziach zaś sprawia wrażenie zbyt małego, na niziołkach i gnomach zaś zbyt obszernego. Powód tego zjawiska wyjaśnię dalej.

2. Krasnoludy umieją cieszyć się życiem i zarazem nie robić z siebie idiotów. Krasnoludy potrafią pochłaniać ogromne ilości wszelkiej maści płynów rozweselających i poza zapachem nic na to nie wskazuje. Po kilku kuflach niziołki i elfy leżą pod stołem, po kilku następnych ludzie, półelfy i gnomy. Jedynie półorki są w stanie dotrwać do końca krasnoludzkich biesiad, ale są to nieliczne przypadki. Jednak wygląd ich mord kompletnie je dyskwalifikuje w czasie trwania wszelkiego typu zabaw. O tym, że przynudzają, nawet nie wspomnę.

3. Krasnoludy są wspaniałymi wojownikami. A nawet każdy "ynteligent" z Faerunu wie, że wojownicy, a nie magowie, są najszlachetniejszą profesją w całym Torilu (Elminster w chwili gdy stwierdził coś odmiennego, był komplet-

nie zalany (patrz pkt 2; wcale nie byłem... przyp. Elminster z Shadowdale`a:). Żelazo jest najstarszą, a przez to najszlachetniejszą, metodą rozwiązywania jakichkolwiek sporów i dylematów moralnych nie tylko w Pierwszej Strefie Materialnej (a ja słyszałem, że najszlachetniejszą metodą jest negocjacja - przyp. J.). Krążą legendy o setkach zwycięskich walkach krasnoludów ze smokami. Ponadto istnieją miejsca, tj. Wyspa Wygnańców, gdzie nawet najpotężniejsza magia śmierci jest bezużyteczna. Tymczasem argumenty konwencjonalne działają wszędzie. Co więcej, krasnoludy są profesjonalistami w swoim fachu (w piciu - przyp. J. - złośliwy Kender). Najsłynniejsi kowale Wieloświata to przecież krasnoludy. Ich wyroby cechuje absolutne mistrzostwo.

4. Krasnoludy są wspaniałymi towarzyszami. Wygnany drow wśród ludzi, elfów, półelfów i innego ścierwa (dopadniemy Cię!!! - przyp. inne ścierwo na czele z Elminsterem) zostałby automatycznie zmasakrowany, a życzliwość znalazł jedynie u krasnoluda. Jednak nie są one naiwne. Powszechnie uznaje je się za nieufne i nieprzystępne. Jednak dzięki temu tylko zyskują na "szlachectwie" rasy. I nie dopuszczają się zdrady. Umowy są gotowi dotrzymać nawet za cenę własnego życia.

5. Krasnoludy z pewnością jednak nie są leniwe. Nie gardzą ciężką pracą, a wręcz przeciwnie: swoje kopalnie i kuźnie traktują jak drugi dom (no właśnie - przyp. sfrustrowana krasnludzka matrona). Zaś we wszystkim, co zdecydowali się robić, dążą do ideału. To perfekcjoniści w każdym calu.

Czas na małe podsumowanko. Krasnolud to istota ze wszech miar dumna i szlachetna. Jest ona niezwykle piękna (choć niektórzy protestują). Nie mam pojęcia, co im się może nie podobać w uroczych krasnoludkach (wąsy i broda - przyp. J. - ładnie ogolony Kender). Ta ich zgrabność, gracja ruchów, piękne rysy twarzy, zadbane brody (no właśnie i włosy z nosa - przyp. J.). Z pewnością widok krasnoluda w bojowym amoku z toporem w dłoniach jest najwspanialszy, jak i najbardziej przerażający, jaki można by ujrzeć pod niebem i dachem karczm Faerunu. Są one niezwykle lojalne, oddane sprawie, jak i wojownicze. Każdy dostatecznie rozgarnięty poszukiwacz przygód marzy o przynajmniej jednym krasnoludzie we własnej drużynie. A jeżeli robi ci się niedobrze od prawych cech krasnoludów, to zawsze w obwodzie masz mrocznych Duergarów.

Piotr Kociubiński

Moja rasa przodująca to... ludzie. Tak, to ci zwykli, pospolici ludzie. Czyjednak tacy bez wyrazu? Szaraki? Nie!!! Ludzie to rasa dominująca, niemająca ograniczeń w profesjach. Co prawda, nie posiada specjalnych zdolności i innych takich "bonusów" (czyli szaraczki - przyp. Kender J.), ale jest moim zdaniem i tak najlepsza. Ludzie-wojownicy mogą zmieść w otwartym polu każdego przeciwnika. Magowie swoimi czarami rozwalą tych co po lasach się kryją :) Tak, to jest moje zdanie. Należy jednak zapamiętać, że moje uwielbienie dla ludzi nie jest jednoznaczne z pogardą dla innych ras. Szowinistą fantasy to ja nie jestem:)

VladDracu

Teraz ja się wypowiem, co sądzę na temat ras. Otóż osobiście jestem za elfami (tak, elfy górą:). A czemu? Elfy są mądre, przystojne (nie to, co krasnoludy·), uwielbiają poezję:)... A krasnoludy? Małe, rwące się do walki, w większości przypadków nieuprzejme (a to ci nowość:), prawdę mówiąc, stworzone, by zabijać (i pić - przyp. Ciągle zły Elminster). Elfy żyją w lasach, dlatego że tam najlepiej się czują (przez co są lepsze w tych terenach, mam na myśli walkę oczywiście:)). Myślę, że nie ma co porównywać ich sposobów walki, niech np. drużyna krasnoludów zabłądzi w lesie, w którym żyją Elfy Nielubiące Gości, A W Szczególności Krasnoludów (w skrócie ENLGAWSK:))). Wiadomo, kto wtedy ma większe szanse wygranej (nie wiadomo drzewo + topór krasnoludzki = drewno na podpałkę - przyp. Wiesław the Drwal). Co innego otwarte pola...

Azzazel

Na koniec również bardzo ciekawy list - swoista (subiektywna) ocena Forgotten Realms z perspektywy realiów starego świata (Warhamer) - lub na odwrót :)

Według mnie najlepszym światem fantasy, jaki powstał na potrzeby RPG, jest Forgotten Realms. Świat ten jest bardzo zróżnicowany pod względem kulturowym, historycznym oraz geograficznym. Obszary zajmowane przez tereny zalesione, pustynne, góry, morza itp. są rozmieszczone na całym świecie, dzięki czemu, podróżując przez ten świat, napotyka się wiele ciekawych krain.

Dla porównania podam przykład Starego Świata (już sama nazwa jest kiepska). Kontynenty wyglądają tak jak ziemskie (cóż za inwencja twórców, na pewno mieli rozwiniętą wyobraźnię ;-)), jeśli gdzieś są góry, to ciągną się przez cały kontynent, jeśli są lasy, zajmują ogromne obszary, a o takich miejscach jak Pustkowia Chaosu lepiej nie wspominać. W Starym Świecie brakuje jakiegokolwiek zróżnicowania. Gdziekolwiek się pójdzie, spotyka się Chaos. Stary Świat to typowe Dark fantasy. Gdy w tym świecie drużyna pokonuje oddziały Chaosu, odbija z rąk wroga wieś lub miasto, jedyne, co usłyszy, to kilka słów podziękowania i narzekanie: "co tak długo wam to zajęło?". Po wielkim czynie członkowie drużyny nie staną się bardziej znani, nawet w okolicy, gdzie zdarzenie miało miejsce. Bohaterowie nie muszą być rozpoznawani po twarzach, ale wiele by zmieniło, gdyby po jakimś czasie w innym miejscu usłyszeli o "bohaterach z (tu nazwa ocalonego miasta)". W Starym Świecie nie spotka się czegoś takiego jak chwała, takiego słowa nikt, poza graczami, nie zna. Powodem zaistnienia takich sytuacji jest to, iż miasto to wielokrotnie było, zostało teraz, ale i wielokrotnie będzie jeszcze odbijane ze szponów Chaosu. Następne setki potworów zginą i nikt się tym nie przejmie, kilka wiosek zostanie całkowicie zniszczonych przez najazdy Chaosu i na nikim nie zrobi to wrażenia, bo niedługo przybędą następne potwory, wyginie kilka następnych wiosek, bo to jest typowe Dark fantasy... Wygląd tego świata nie zależy od Mistrza Gry, ponieważ jeśli on coś zmieni, to już nie będzie Stary Świat. Na zakończenie krytyki Starego Świata podam zapis z pewnej sesji, w której uczestniczyli moi koledzy:

Gracz: Po pewnym czasie poszukiwania odnalazł dziewczynę, którą poznał przed ocaleniem Imperium. Teraz, gdy Imperium już nic nie zagraża możemy w końcu wziąć ślub.
Dziewczyna (MG): Ale ja już wyszłam za mąż.
Gracz: Za kogo?!
Dziewczyna (MG): Za tego, co tam sprzedaje jabłka.
Gracz: To ja tu ratuję Imperium od zagłady, a ona wychodzi za jabłkarza???!!!... Zabijam go.

Całkiem ciekawy przykład wielbienia bohaterów, którzy właśnie uratowali połowę cywilizowanego świata :-).

Tekst miał być o Forgotten Realms, a ja tu się rozpisuję o Starym Świecie. Wracam więc do głównego tematu.

W Forgotten Realms każde miejsce ma swoją (ciekawą - bo jakżeby inaczej) historię (historia Starego Świata nie jest tak rozbudowana, a to co zostało opisane nie jest interesujące - ot, najazdy Chaosu, walki z siłami Chaosu, zdobywanie nowych ziem za szponów Chaosu.) Historię Forgotten Realms można poznać z książek zakupionych w księgarni lub tych znalezionych podczas gry w Baldur's Gate I oraz II czy Icewind Dale. Wydarzenia mające miejsce w przeszłości często mają wpływ na wykreowaną na przestrzeni lat teraźniejszość, a wydarzenia teraźniejsze mają wpływ na kreującą się przyszłość. Zmiany spowodowane minionymi wydarzeniami czasem są niewielkie lub trudne do zauważenia, lecz zazwyczaj zauważalne są konsekwencje (czasem pozytywne a czasem negatywne) minionych wydarzeń na danym obszarze.

Mieszkańcy Forgotten Realms nie walczą z hordami przeciwników (takie zdarzenia bardzo rzadko mają miejsce), zazwyczaj konflikty są ograniczone do skali lokalnej i prowadzone na mniejszą skalę (nie wzywa się wojsk z całego państwa plus najemnicy z krajów sąsiadujących, jak to ma miejsce chociażby w Starym Świecie). Takie detale również mają wpływ na ogólny obraz świata - to nie to, co hordy potworów plugawiące wszystko, co im stanie na drodze. Jak można żyć, gdy wiemy, że świat, w którym żyjemy, jest wiecznie zagrożony przez najazd Chaosu, o którym wiadomo, że wkrótce nastąpi, wszyscy żyją w niepewności i strachu, a już na pewno mieszkańcy "pierwszej linii frontu".

Forgotten Realms jest bardzo bliskie idei Heroic fantasy, a jeśli sesje są odpowiednio prowadzone, staje się Heroic fantasy, w którym bohaterskie czyny nawet jednej odważnej osoby mogą zostać zapamiętane na całą wieczność, będą zapisane w kronikach lub przekazywane z ust do ust przez pokolenia. W tym świecie pamięć o wielkich czynach nie zostanie zatarta, męstwo zawsze znajdzie swoje miejsce w historii. Dobrym przykładem są wydarzenia z gry Baldur's Gate. Chodzi o oczyszczenie kopalń Naszkel z demonów, które okazują się być zwykłymi koboldami: po odbiciu kopalń z rąk Mulaheya mieszkańcy wioski zapamiętają nas na bardzo długo, a wędrowcy rozniosą wieści o chwalebnych czynach po okolicy. Oczywiście nie będziemy bohaterami w całym Forgotten Realms, ale wieść o naszych co większych czynach ma szansę nas wyprzedzić i gdy dotrzemy do jakiegoś miasta, możliwe że, w karczmie usłyszymy o naszych czynach. Czasem można usłyszeć o "bohaterach z (tu miejsce zdarzenia)", a chociaż ludzie nie wiedzą, że to właśnie z nimi rozmawiają, miło jest usłyszeć, że nasze czyny mają wpływ na to, co się dzieje, że nasze czyny nie idą na marne, że nie zostaną zapomniane. Gdy po wielu latach wrócimy do miasta, dla którego dokonaliśmy jakiegoś bohaterskiego czynu, możemy się spodziewać, iż przeszukując kroniki, natkniemy się na wzmiankę o naszych czynach. To jest jedna z najlepszych cech tego świata - duża bliskość do Heroic fantasy(...)

Tomasz "Darkelf" Kozal

I to tyle listów w tym miesiącu - teraz czas na kilka ogłoszeń. Jak obiecałem, od przyszłego miesiąca rusza nasze głosowanie na najlepszą cRPG wszechczasów. Naturalnie zapraszam gorąco do głosowania, które odbywać się będzie głównie drogą e-mailową, chyba że ktoś z was nie ma dostępu do netu to wtedy można pocztą. Na adres redakcji. Głosujemy tak: możecie podać 3 swoje ulubione tytuły. Kolejność jest ważna, bo pierwszy dostaje 3, drugi - 2, a trzeci - 1 punkt. Poczynając od następnego numeru, będziemy umieszczać w naszej gospodzie listę top 10. Oczywiście wśród tych, którzy wyślą do nas swoje typy, po zakończeniu plebiscytu rozlosujemy nagrody. Możecie oddawać głosy tylko raz w miesiącu, a wysyłanie większej liczby listów niż 1 miesięcznie będzie powodować dyskwalifikację głosującego i unieważnienie jego typów. (nie próbujcie wysyłać z innych kont, bo to można rozszyfrować, a nasz admin jest czujny ;)).

I już na sam koniec dobra wiadomość dla diablomaniaków. Pamiętacie jak miesiąc temu w newsach pisałem o problemach z bn?. Zbliża się ich koniec. Niejaki Dark Avanger wraz z kilkoma innymi ludźmi (Mr.Magiem i Midgardsormem) postawili bramkę dla graczy diablo. Bramka jest niestety odpłatna, ale koszt miesięczny nie powinien przekroczyć 20 zł. Aktualnie przez bramkę łączyć może się koło 100 osób, a pingi na prawdę są bardzo małe. W bardzo krótkiej przyszłości będą mogli łączyć się przez nią również starcraftowcy i warcraftowcy. Po więcej informacji zapraszam na domową stronę bramki:.<http://hellgate.sod-klan.pl/> i do zobaczenia na bn.

Joandil

Sztab VVeteranów - kwiecień

"Nawet jeśli kroczysz prawidłową ścieżką, zostaniesz rozjechany, jeżeli po prostu tam tylko usiądziesz."

Witam wszystkich w kolejnej odsłonie Sztabu VVeteranów. Dzisiejsze motto dedykuję wszystkim Kapralom, Sierżantom i całej kadrze oficerskiej - mam nadzieję, że zmotywuje was ono do dalszej aktywności na łamach najlepszego kącika pod słońcem - SVV (nie ma to, jak być skromnym ;-). Nie wiem, czy zauważyliście (czasami, jak się człowiek przed komputerem zasiedzi, to...), że przyszła wiosna! Kwiecień jest szalonym miesiącem, w którym wszyscy wariują (odreagowują zimę?), stąd też i nasz Sztab będzie z lekkim przymrużeniem oka. Wszak trzeba obalić mit, iż stratedzy to zgredy i nudziarze z zerowym poczuciem humoru ;-). Nie zapominajcie więc o prima aprilis ;-)!

nowinki i nowości

Nasz kochany SVV cały czas rośnie w siłę. Po działającej już pełną parą (w lutym dostaliśmy ponad 400 maili!) liście dyskusyjnej przyszedł czas na własny kanał IRC i stronę WWW. Kanał ma nazwę svv (to nie "w", tylko dwa razy "v"!) i spotykamy się na nim co tydzień, we wtorki o godzinie 22.00. Godzina i data została wybrana w demokratycznych wyborach, tak by możliwie jak najwięcej osób mogło się zjawić. Poruszane są tam przeróżne tematy - na grach strategicznych zaczynając, poprzez sprawy związane z samym klubem, a na typowo osobistych rozmowach kończąc. Atmosfera jest naprawdę super, więc raz jeszcze wszystkich serdecznie zapraszam. No i jest to jedyna okazja do porozmawiania osobiście z samym Marszałkiem - czego więcej wymagać od życia? ;-). Co się zaś tyczy strony WWW, to znajduje się ona pod adresem www.sztab.action-plus.pl. Znajdziecie na niej m.in. na bieżąco aktualizowane informacje o kadrze Sztabu, dużo ciekawych tekstów, które nie zmieściły się w papierowym wydaniu SVV, i sporą ilość gadżetów przydatnych każdemu prawdziwemu fanowi strategii. Co tu dużo pisać - po prostu musicie zobaczyć ją sami. Oczywiście cały czas będzie ona rozbudowywana - jeśli więc posiadacie jakieś materiały, które mogłyby się tam znaleźć (napisane przez was recenzje gier, screeny, save'y czy też coś innego), to koniecznie się ze mną skontaktujcie! Wasz wkład w rozwój strony WWW z całą pewnością zostanie odpowiednio nagrodzony. I jeszcze sensacyjna wiadomość z ostatniej chwili! Po wielogodzinnych negocjacjach z przedstawicielami Wojska Polskiego waszemu kochanemu Marszałkowi udało się zalegalizować nasz Sztab! Oznacza to, iż stopnie, które uzyskacie, są prawnie potwierdzone i będą respektowane, gdy zdecydujecie się służyć w Wojsku Polskim! Jednocześnie dzięki dotacji z NATO zostało zakupionych 100 000 (na miesiąc chyba wystarczy) mundurów przeznaczonych dla członków SVV - po odbiór proszę zgłaszać się do sztabowego kwatermistrza. Niestety, zabrakło pieniędzy na kupienie broni, jednak podczas ostatniej telefonicznej rozmowy z generałem Jacksonem zapewniał mnie on, iż w najbliższym czasie również powinniśmy ją otrzymać! Na razie proponuję uzbroić się w cierpliwość.

Uniwersytet polowy

Czas na kolejną porcję klasyki. Dziś skromnie - tylko dwie (ale za to jakie!) pozycje.

History Line 1914-1918

Tytuł doskonale oddaje fabułę - dzięki firmie Blue Byte zostajemy przeniesieni w realia pierwszej wojny światowej. Ta, wydana w 1992 roku gra, wzorowana jest na nieco wcześniejszej produkcji tej firmy - sławnej Battle Isle (której to część czwarta niedawno pojawiła się na półkach). Plansza gry podzielona została na Heksy, a sama rozgrywka składała się z wykonywania na przemian faz ruchu i ataku. Ot, typowa gra taktyczna przeniesiona na ekrany monitorów. Największe jej zalety to bardzo dobrze odwzorowane pola walki (zróżnicowanie walorów poszczególnych terenów), nacisk położony na zachowanie realiów wojny i niezwykle prosty w obsłudze interfejs. W zasadzie jedynym minusem był czas, kiedy nasz komputerowy przeciwnik zastanawiał się i wykonywał swój ruch, na Amidze w ostatnich misjach oczekiwało się nawet prawie pół godziny! Na koniec wypada wspomnieć, iż gra posiadała olbrzymie walory edukacyjnie - doskonale przedstawiona geneza konfliktu i pojawiające się po każdej ukończonej misji wstawki wspaniale przybliżały historię tamtego okresu, pozwalały lepiej wczuć się w sytuację. No a podczas wykonywaniu ruchu przez wojska komputera zawsze była okazja przeczytania kilku książek.

4 x Pancerni

O tej grze prawdopodobnie słyszał każdy z was! Dla formalności przypomnę tylko, iż był to niezwykle udany klon gry Panzer General stworzony przez grupę zapaleńców spod Wrocławia. 4 x Pancerni pod względem grafiki na głowę bili konkurencję, nic więc dziwnego, iż była to pierwsza z rodzimych produkcji, która zrobiła furorę w zachodniej części Europy (sprzedano ok. 13 kopii, co na panujące wtedy warunki było liczbą imponującą). Znakomicie znana wszystkim fabuła przenosiła nas w realia drugiej wojny światowej, oddając pod nasze dowództwo kilkanaście nowoczesnych czołgów. Intuicyjny, acz skomplikowany (21 klawiszy!) interfejs sterowania, znakomita grafika, muzyka techno i 150 dostępnych kampanii zapewniały rozrywkę na długie zimowe godziny. Niestety, największym mankamentem gry były olbrzymie jak na rok 1991 wymagania sprzętowe - procesor Pentium 0.5 51 MHz, 7 MB RAM-u i ponad 1800 MB miejsca na twardym dysku.

Twórczość sztabowa

Podobnie jak w ubiegłym miesiącu, tak i tym razem zaszczyt przemawiania przyznaję Chorążemu Sodkiewiczowi. Temat, który poruszył, jest dość "na czasie". Zapraszam do lektury. "3D kontra 2D" Gra na miarę XXI wieku powinna być, według większości producentów, produktem trójwymiarowym, posiadającym przepiękną grafikę i mającym astronomiczne wymagania sprzętowe (czyżby zmowa z producentami sprzętu?). Czy rzeczywiście strategie trójwymiarowe wyprą z rynku strategie 2D? Czy dwuwymiarowe RTS-y odejdą w niepamięć wraz ze swoimi twórcami i fanami.

A jakie są zalety strategii 3D? Przepiękna, trójwymiarowa grafika oraz coraz bardziej realny świat, który możemy oglądać z różnych perspektyw. W trójwymiarowym świecie, ustawiając odpowiednio widok, możemy przyglądać się bitwie naszych wojsk z niewiarygodnie bliskich odległości, dzięki czemu krwawe starcia widzimy nawet oczyma ich uczestników. Jednak czy takie „bajery" wprowadzają coś nowego do gatunku prócz oprawy wizualnej i większej integracji ze światem? Jeśli chodzi o strategie czasu rzeczywistego, przy których często liczy się refleks, to przecież trójwymiarowe środowisko wcale tego nie ułatwia. W czasie rozgrywki, kręcąc kamerą we wszystkie strony, łatwo stracić poczucie kierunków. Gry strategiczne osadzone w 3D mają zarówno przeciwników, jak i zwolenników. Tak więc za bardzo dobry pomysł uważam tworzenie gier, które w umiejętny sposób łączą oba światy (2D i 3D). Chodzi mi o takie gry jak np. Settlers 3. Tutaj zastosowano trójwymiarowe budynki, teren, drzewa i towary, które wyglądają bardzo dobrze, nie wpływając na płynność grafiki. Osiągnięto to dzięki niewprowadzeniu pełnego trójwymiaru, gdzie występowałaby możliwość oglądania świata z różnych perspektyw i odległości. Settlers 3 ma już ze 3 lata. Nie trzeba jednak szukać w przeszłości. Przecież podobny efekt uzyskano np. w Cultures: The Discovery Of Vinland. O tym, że dwuwymiarowe gry trzymają dobrą formę, świadczą takie tytuły jak np. Age of Empires 2 czy Red Alert 2. A czy taka gra jak Submarine Titans nie wprowadza więcej do gatunku niż gry o pełnym 3D? Takie fajne rozwiązania, jak różnorodne głębokości, na których mogą znajdować się jednostki, umożliwiają większe pole do popisu dla strategów niż zwykłe gry 3D (no, może z wyjątkiem takich gier jak Homeworld). Z drugiej strony, takie strategie jak Shogun: Total War czy wspomniany Homeworld to dowód na to, że gry trójwymiarowe mają wspaniałą przyszłość. Miejmy nadzieję, że gry 2D nie znikną z rynku - przecież mają tylu fanów. Prawda? Ej, prawda? Chorąży Daniel Sodkiewicz (ddsss@poczta.onet.pl)

Gorący temat - zakończenie

W lutym "gorący temat" był dość rozległy, a mianowicie: "Fabuła w grach strategicznych. Najwyższa pora na podsumowanie i wyciągniecie wniosków".

1. RTS-y są przecież grami o wojnie, a na niej chodzi o obronę/unicestwienie narodu/rasy/planety stron zaangażowanych.

KONKURS

CDPROJEKT

Kupon 04.2001





W tym miesiącu świętujemy (razem z CD Projektem, fundatorem nagród) bliską premierę Fallout: Tactics, ucztę serową w Pizza Connection i 1 kwietnia.

1. Od jakich słów zaczynają się intra w Falloutach 1 i 2?

2. Jak nazywany był główny bohater drugiej części Falloutа?

3. Kiedy miała miejsce polska premiera Pizza Connection 2?

4. Wskaż w kwietniowym SVV trzy nieprawdziwe informacje, zamieszczone w nim z okazji prima aprilis.

Czy ktoś miałby napisać grę, której fabuła opierałaby się na walkach chłopców z sąsiadujących bloków [jak widać pomysł już jest - wystarczy spojrzeć na kolejny list - dopisek Marszałka]? Choć pamiętam grę o bitwach owadów o serki, ogórki itp. Gra Emergency jest wszak RTS-em, którego fabuła daleko odbiega od tego, do czego przyzwyczajono nas ostatnio. Jeśli komuś nie podobają się te odejścia od "klasyki", pozostaje czesanie we wciąż jedną grę ze zmieniającą się oprawą graficzną i interfejsem, bez prawa głosu do krytyki. Jeśli chodzi o moje propozycje fabuły: 1) cyberpunk, m.in. świat Fallouta [czyżby producenci gier nas podsłuchiwali? Na dniach pojawi się gra Fallout Tactics - dopisek Marszałka]. 2) Co by było, gdyby... Konfederaci wygrali wojnę secesyjną, Napoleon nie ruszył na Rosję i wylądował po drugiej stronie Pas de Calais itd. Odmeldowuję się.

Chorąży Radosław "Radzik" Wilkaniec (radzikx@poczta.onet.pl)

2. Ostatnio wiele mówimy o mało zróżnicowanej fabule w grach strategicznych, dlatego chciałbym wraz z moim kumplem Benym napisać inną od wszystkich fabułę do strategii - z życia wziętą, ale nie do końca. Prawie wszystko, co tam piszemy, to prawda, ale nie przeraźcie się - u niektórych właśnie tak wygląda życie ;-).

Operacja "Bazyliszek"

Historia ta zaczyna się na pewnym zadupiu o nazwie Nowica 2. Żyją tam, jeśli można ich tak nazwać, ludzie. Z wszystkich członków społeczności wyróżniają się dwaj bracia z rodu Pastoszków: młodszy Mietek i starszy Antoni. Ich jedynym sensem życia, a zarazem miłością jest napój o nazwie "Bazyliszek" (dla niewtajemniczonych: tanie wino, oczywiście bezalkoholowe ;-). Życie mijało im spokojnie, od jednej butelki do drugiej. Pomijając drobne sprzeczki, np. rzucanie do siebie siekierami i butelkami, wbicie pogrzebacza w głowę, wylanie wrzątku na twarz, było to całkiem "normalne" życie ;-). Pewnego dnia, jak zwykle, Mietek zrobił pierwszy kurs o szóstej rano do sklepu po "Bazyliszka"- sprzedawca odmówił mu towaru z powodu jego długu wynoszącego 4000 zł (to wszystko było wino na kreskę). Po długiej naradzie z wszystkimi żulami z wioski Antoni i Mieczysław stanęli na czele swojej kilkunastoosobowej armii. W tym miejscu zaczyna się gra. Zawiera ona ponad 50 misji, między innymi: pójść Szpiegiem (starszy brat Szoguna) do sklepu i podrzucić mysz, a następnie zadzwonić po Sanepid, obrabować ciężarówkę pełną wina, ukraść zeszyt z wpisami na kreskę (zwany prywatnym zeszytem Antka i Mietka), szantażować człowiekiem kamikaze sklepikarza, i wiele innych, Sierżant "Agent" (agent@pub.e.pl)

W oryginale ta historia była znacznie dłuższa ;-). Teraz pozostaje nam czekać na ciąg dalszy i szukać wydawcy, który zdecyduje się to opublikować. Sukces murowany ;-).

3. Jakie jest zadanie fabuły? Ma ona na celu tworzyć atmosferę udziału gracza w jakiejś ważnej sprawie, na którą ma on - poprzez swą grę - większy lub mniejszy wpływ. Takie uczestnictwo gracza w czymś ważnym może samo w sobie być motorem napędzającym i zachęcającym do dalszej gry. Jakie więc występują rodzaje fabuł (bynajmniej nie w rezerwatach czy ogrodach zoologicznych)? Można je podzielić na dwie kategorie, mianowicie: oparte na faktach historycznych i fikcyjne czy, jak kto woli, zmyślone. Zacznijmy od tych opartych na faktach. Tego rodzaju fabuły święcą największe triumfy, bo jakiż strateg nie chciałby poprowadzić bitwy pod Kurskiem, zjednoczyć Japonii, kończąc tym czas Wielkiej Wojny, czy mieć władzę Napoleona. Teraz parę słów o fabułach fikcyjnych. No i tu zaczynają się schody, nie dość, że historię trzeba wymyślać od podstaw, to trzeba to zrobić tak, by zadowolić dość szerokie rzesze graczy. Kiedy fabułę oprzemy na dobrej powieści, połowa sukcesu murowana. Pozwolę sobie przytoczyć pewien przykład - dawno temu pogrywałem w Dune 2. Grało się fajnie, ale na fabułę nie zwracałem prawie uwagi, kiedy jednak przeczytałem książkę, przyszło olśnienie. Co do historii "my kontra kosmici" sprawa jest warta uwagi i choć pomysł jest często eksploatowany, gracz chętnie staje do obrony swej planety. Zazwyczaj jednak historie tego typu są dość banalne i interesuje nas bardziej nasze drzewko technologiczne i moc nowych broni niż rozwój fabuły. Myślę, że prawdopodobny konflikt na naszej planecie, a także przedstawienie zupełnie innego świata rządzącego się własnymi prawami, mogłoby być strzałem w dziesiątkę, chociaż wymyślenie takiego świata od podstaw może przerastać możliwości twórców gier, może brakować im pomysłu czy fantazji, ale, z drugiej strony, jeśli im brak fantazji, to kto ma ją mieć?

Czy fabuła jest więc istotna? Tak! Tak! I jeszcze raz tak! Może ona w znacznej mierze wpłynąć na grywalność, może być jak robak, który wgryzie się w naszą świadomość i nie wylezie stamtąd, dopóki nie poznamy całej prawdy, prawdy, która może być równie zaskakująca, co nieprawdopodobna. I wreszcie ta niepewność, która nas przetrzyma do ostatniej misji, a o to przecież w tym wszystkim chodzi.

Sierżant Piotr Burda (pioburda@poczta.onet.pl)

I na koniec, tradycyjnie, przedstawię moje zdanie. Generalnie w 100% zgadzam się z Piotrem Burdą i to właśnie jemu decyduję się przyznać nagrodę! Gratuluję! Fabuła ma bardzo duże znacznie w każdej grze, a już z całą pewnością w strategiach. Jeśli odpowiednio wczujemy się w realia historyczne lub przedstawioną przez producentów fikcyjną sytuację, to przyjemność z gry wzrośnie nawet i stukrotnie. Jak poznać dobrą fabułę? Kiedy czujesz się odpowiedzialny za życie twoich żołnierzy, kiedy znaczą oni dla ciebie więcej niż xxx surowca potrzebnego na ich stworzenie, kiedy każdą stratę niemalże opłakujesz - to wszystko to są zasługi doskonałej fabuły. Znakomitym przykładem na potwierdzenie moich słów jest gra Myth. Wspaniała mroczna historia przyprawiająca o dreszczyk emocji. Towarzyszące przez cały czas uczucie beznadziei, zagrożenia. Nieustanny oddech śmierci na plecach. Posiadające imiona jednostki, które, jeśli przeżyły, to przechodziły z nami do kolejnych misji. To właśnie w takie gry chce się grać bez końca. Wielka szkoda, że dzisiaj większość tytułów powiela schemat o nazwie "no to co". Straciłeś kilka jednostek? No to co - zbieramy kolejny surowiec, czekamy chwilę i mamy nowe. Zniszczono twoje zaplecze produkcyjne, zabito pracowników? No to co - stworzy się nowych i po krzyku. I jak w takich warunkach wczuć się w grę?

Czas na wskazanie kolejnego tematu do głębokich dyskusji. Nawiązując do listu Chorążego Sodkiewicza, w kwietniu brzmi on: "3D kontra 2D. Które środowisko gry stworzone jest dla prawdziwego stratega?".

Na listy czekam do 30 kwietnia. Podsumowanie tematu znajdziecie w numerze czerwcowym, a autor najciekawszej wypowiedzi tradycyjnie otrzyma nagrodę.

Głos ludu

Dziś proponuję miniankietę na poniższy temat:

Przedstawianie starych strategii w Uniwersytecie Polowym jest:

1. Superpomysłem - klasykę powinno się znać przynajmniej z nazwy.
2. Potrzebne, choć nie w takim wymiarze - jedna gra na miesiąc w zupełności wystarczy.
3. Pomysłem chybionym. Kogo dziś interesują gry z lat 90! Szkoda marnować cenne miejsce.

Na odpowiedzi czekam do końca miesiąca. Piszcie na adres redakcji (ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław) lub e-mailujcie (generalicja@actionplus.pl). Wśród wszystkich, którzy wezmą udział w ankiecie, postaram się rozlosować nagrodę niespodziankę.

Szpiedzy donieśli

Ze względu na wybitny brak miejsca tylko dwie wiadomości.

1. Świat pomału wariuje. Ledwo ukazała się gra Settlers 4, a już niedługo światło dzienne ma ujrzeć piąta odsłona osadników! Blue Byte ujawniło, że równocześnie z tworzeniem części czwartej trwały prace na Settlers 5, które właśnie się zakończyły i gra pojawi się na półkach już w maju! To jednak nie koniec niespodzianek, albowiem Settlers 5 będzie strategią turową! Czy jest to pierwsza oznaka załamania się dominacji strategii czasu rzeczywistego i powrotu do korzeni? Jedna jaskółka jeszcze wiosny nie czyni...

2. Znakomite wiadomości dla miłośników gry Zeus: Pan Olimpu. Ministerstwo Edukacji Narodowej oficjalnie zarekomendowało Zeusa jako doskonały produkt uzupełniający naukę historii na poziomie gimnazjum i szkoły ponadpodstawowej! Teraz pozostaje namówienie waszych nauczycieli w szkołach do nakłonienia dyrekcji do zakupu tych niezwykle cennych pomocy naukowych - wszak MEN nie może się mylić! ;-) Szkoda, że ta wiadomość nie odbiła się echem w mediach, które lubują się u ukazywaniu brutalności w grach i biją na alarm, dążąc do wprowadzenia cenzury. Druga dobra wiadomość jest taka, iż na stronie polskiego dystrybutora gry (Play-it) powinny pojawić się dodatki: edytor misji i nowy scenariusz o nazwie Odyseja. I to wszystko jest do ściągnięcia absolutnie za darmo! Wielkie brawa.

Rozwiązanie konkursu

W lutym konkurs okazał się wyjątkowo trudny. Niestety, w dużej mierze jest to zasługa źle (za małych rozmiarów) wydrukowanej szachownicy będącej jego częścią. Aby naprawić ten błąd, natychmiast została ona umieszczona na stronie WWW Action Plusa i przesłana na listę dyskusyjną Sztabu. Jednak po długiej naradzie sztabowej postanowiono uszanować fakt, iż nie każdy ma dostęp do Internetu (a szkoda) i UNIEWAŻNIĆ PYTANIE TRZECIE. W losowaniu nagród wzięły udział wszystkie kartki zawierające poprawne odpowiedzi na pierwsze i drugie pytanie. A brzmiały one:

1. Jaki podtytuł miała pierwsza część gry Dune 2. Odpowiedź: The Battle of Arrakis.
2. Wymień cztery tytuły gier spod znaku Command & Conquer (Command & Conquer, Red Alert, Tiberian Sun, Red Alert 2).

I na koniec jeszcze rozwiązanie "feralnej" zagadki szachowej. Pierwszy ruch: Wieża e6-f6 i bez względu na ruch przeciwnika 2. Hetman e8-a8. Mat.

A teraz czas na podanie nazwisk szczęśliwców, do których powędrują gry ufundowane przez Im Group, a są nimi: Tomasz Niedoba (Kraków), Kamil Znamiec (Owidnica) i Mariusz Popiel (Międzyrzecz). Gratuluję!

Informacje o kadrze Sztabu

Decyzją z dnia 12.03.01 postanawia się:

Awansować Szeregowych: Mateusza "Falcon" Pilarczyka, Radosława "Radzik" Wilkańca, Adama Latonia, Kubę Rynieckiego, "Alfreda", Marcina Tomczaka (autora strony WWW), Piotra Burdę, Tomka (wraz z siostrą Agatą ;-) i "NaitsabeSS" do stopnia Kaprala.

Awansować Kaprali: "Agenta", Radosława "Radzik" Wilkańca, Mateusza "Falcon" Pilarczyka, Filipa 'Sir FiDu' Dutke, Marcina Tomczaka, Piotra Burdę do stopnia Sierżanta.

Awansować Sierżantów: "Dekerta", Michała Liwierskiego, Radosława "Radzik" Wilkańca i Daniela Sodkiewicza do stopnia Chorążego

Zdegradować Kaprala "Alferda" do stopnia Szeregowego! Zdegradować Sierżanta Filipa 'Sir FiDu' Dutke do stopnia Kaprala!

Zdegradować Chorążego Michała Liwerskiego do stopnia Sierżanta!

Jak widać, oprócz pięcia się w górę po drabinie kariery, można spaść też o kilka szczebli w dół. Na szczęście wszyscy zdegradowani zrozumieli swój błąd, obiecali poprawę i jeszcze bardziej wzmożoną aktywność w życiu jedynie słusznego klubu strategicznego - Sztabu Weteranów. I to jest postawa godna naśladowania! Na koniec raz jeszcze zachęcam wszystkich do zapisania się na listę dyskusyjną (wysyłając e-maila pod adres listserv@silvershark.com.pl z wiadomością [tytuł nieważny] "subscribe sztab, tu wpisać wasz adres e-mail"). Oj, dzieje się tam naprawdę dużo! Oczywiście wciąż czekam na wszelkie standardowe listy papierowe! A tymczasem Czoł(gi)em!

Marszałek Artur Okoń
Generalicja@actionplus.pl (skrzynka dowództwa)
Sztab@actionplus.pl (skrzynka listy dyskusyjnej)

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

04/2000 kwiecień — cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50

Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II, Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50

Instrukcja: G-Police
Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień — cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek
Poradniki: Fallout 2 - sekrety
Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik — cena 3,50

Instrukcja: M.A.X. 2
Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey
Poradniki: Shogun: Total War, Thief II cz. 2
Hacker: Tipsy

11/2000 listopad — cena 3,50

Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień — cena 3,50

Instrukcje: International Rally Championship, Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń — cena 3,50

Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery
Tipsy

02/2001 luty — cena 3,50

Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice, Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy

03/2001 marzec — cena 3,50

Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles, Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS
Tipsy



Zamawiam:

- [ ] TIPSOMANIAK edycja 3 + Webshots .... 25,00 zł
- [ ] Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

- [ ] Proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

- [ ] Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

- [ ] TIPSOMANIAK edycja 3 + Webshots .... 25,00 zł
- [ ] Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Tipsy

Age of Empires 2 - The Conquerors

Naciśnij [Enter] podczas gry i wpisz:

WOOF WOOF - latające psy!
FURIOUS THE MONKEY BOY- małe ale wkurzone małpy
POLO - brak fog of war
MARCO - odsłania mapę
AEGIS - szybkie budowanie
ROCK ON - 1000 Stone
LUMBERJACK - 1000 Wood
ROBIN HOOD - 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 Food
NATURAL WONDERS - kontrolujesz naturę
RESIGN - pa, pa!
WIMPYWIMPYWIMPY - jw.
I LOVE THE MONKEY HEAD - masz VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON - masz Cobera
TO SMITHEREENS - masz sabotażystę
TORPEDOx - wykańcza gracza o numerze x
BLACK DEATH - wygrałeś!
I R WINNER - wygrałeś!

Battle of Britain

Wpisz:
sea hawk - pożyjesz dłużej
fastfire - "gęściejszy" ogień z broni pokładowej
byby - rakiety samonaprowadzające (?!)
firefest - miotacz ognia (?!)
aaa - dodaje wieżyczki strzelnicze (?)

Clive Barker's Undying

Naciśnij [Tab] i wpisz:
addall - wszelkie bronie i zaklęcia
assall - tworzysz osła (?)
infiniteMana 1 - nieskończona mana (0 - off)
becomeLight 1 - światło (0 - off)
showfps - ilość FPS

Colin McRae Rally 2

Utwórzcie nowego kierowcę - identyfikator dowolny, w miejsce nazwiska wpiszcie kod.

allthebuttons - wszystkie samochody
greatnews - wszystkie tory

Dodatkowe samochody:
minime - Mini Cooper S
evilevo - Mitsubishi Lancer Szosowy
showmethecossy - Ford Sierra Cosworth
garywildass - Ford Racing Puma

Pomoce (dostępne w menu opcje):
boingboingboing - sprężyste zderzenia
bouncybouncy - zmniejszona grawitacja
wheelybig - Monster Truck
curryforme - dopalacz
gofasterstripes - szybkie samochody
nuttynets - agresywni kierowcy
waveyourlefts - lustrzane odbicia torów
eatthis - kula ognia

Specjalne (ponowne wpisanie wyłącza ten cheat):
hello razu and flea - królik w menu
turnontheice - muzyka w czasie rajdu
automode please - automatyczna rozgrywka
morrismode - ?
shinybuttons - ?

Dodatkowe kody:
onecarefulowner - wszystkie samochody
offroad - Lancer Road Car
jobinitaly - Mini Cooper
jimmyscar - Sierra Cosworth
coolestcar - Ford Puma
letmewin - wszystkie możliwe opcje
morrismode - Escort MK1 Car
nuttynets - agresywne samochody
turnontheice - muzyka w tle
waveyourlefts - mirrory torów (?)
wheelybig - wielkie opony
shinybuttons - lśniące wozy
eatthis - kula ognia (naciśnij hamulec ręczny, by ją wystrzelić)

Europa Universalis

Naciśnij [F12] podczas gry i wpisz:
richelieu - kontrolujesz wszystkie jednostki (wojskowe)
pappenheim - odsłania mapę on/off
columbus - eksplorujesz wszystkie prowincje
gustavus - zwiększa poziom technologiczny obszaru (land)
drake - zwiększa poziom technologii stoczniowej (morskiej?)
cromwell - lepsza infrastruktura
polo - poprawia poziom handlu
oranje - ustawia Stability na +3
cortez - wycina tubylczą ludność on/off
alba - tu nie będzie rewolucji! (on/off)
tilly - AI nie wypowie wojny (on/off)
montezuma - 50 000 dukatów
pocahontas - dodaje 10 kolonistów
dagama - dodaje 10 kupców
swift - podnosi liczebność stolicy prowincji o 10 000

Pokwitowanie dla banku
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający...
Dokładny adres
PIN:...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł...
podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający...
Dokładny adres
PIN:...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł...
podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający...
Dokładny adres
PIN:...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł...
podpis przyjmującego

tordesillas - Traktat z Tordesillas wchodzi w życie (Hiszpanie i Portugalczycy atakują wszystkie inne narody) (on/off)
luther - nadchodzi reformacja (narody mogą przechodzić na protestantyzm) (on/off)
calvin - teraz mogą też zostać kalwinami
trent - anuluje Tordesillas i Calvin (on/off)
peterthegreat - limit jednostek (?)
russianhordes - che, che, masz dużo mięsa armatniego
difrules - god mode (on/off)
vatican - dodaje 10 dyplomatów
shogun - izolacja Japonii

Cheaty o nieznanym działaniu: info, event, load, save, dump, addplayer, removeplayer, messgroup, messall, creategroup, closegroup, language.

Gunlok

Naciśnij [~] i wpisz:
REB GOD - God Mode
REB INFINITE AMMO - nieskończona amunicja
GIVE [nazwa postaci] [nazwa rzeczy] - daje postaci X przedmiot Y, np. GIVE GUNLOK LASER

•Weapon & Ammo
LASER, BINARY_LASER, MAXIM_LASER, BATTERY_PLUS, PLASMA_PISTOL, PLASMATRIX, PLASMAGNUM, AUTOLOCK_BOLTS, GRENADE_LAUNCHER, GRENADE_PLUS, GRENADE_EMP, MISSILE LAUNCHER, MISSILE_PLUS, MISSILE_EMP, FLAMETHROWER, NAPALM, NANOFRAG, EPULSAR

•Keys
KEY, KEYB

•Shield
SHIELD_PICKUP, ARMOUOR_PICKUP,

•Body Slot Upgrade
AIM_ACCURACY_PICKUP, LOCK_DECODER, BEACON_TRACKER, TERRAIN_SCANNER, TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR, OMNI_SCANNER, HOLOGRAM_GENERATOR, AUDIO_CLOAK, SIGHT_PICKUP, SIGHTPLUS_PICKUP

Half-Life: Battles of the Millennium

Niewidzialność
Dołącz do gry, naciśnij [~] i wpisz: model freeza. Następnie wpisz: model dracula.

Hitman: Codename 47

Poprawka poprzednich kodów - zamiast invisibility 1 należy wpisać invisible 1.
A jeśli chcecie mieć dostęp do wszystkich misji, to stwórzcie nowego gracza i jako imię wpiszcie Kim Bo Kastikniev.

Hogs of War

Wybór levelu - nazwij swój zespół: **MARDY PIGS**
Sekwencje FMV - nazwij swój zespół: **WATTA PORK**
Inne FMV - nazwij swój zespół: **PRYING PIGS**
Awans świnek - nazwij swój zespół: **NAUGHTY PIGS**
Nieskończony awans - wpisz w czasie gry: **8002b5ce oo63**
Nieskończona amunicja i znajdźki - wpisz: **800a41440000800a41460000**

Mechwarrior 4: Vengeance

Naciśnij jednocześnie klawisze: [Ctrl]+[Alt]+[Shift] i trzymając je, wpisz:
IY - nietykalność
UO - nieskończona amunicja
HF - wyłącza Heat Tracking
IB - niszczy wrogiego mecha
ML - wygrywasz misję

Motocross Madness

Big Head Mode - w głównym menu gry wpisz: Big Heads
Jeremy McGrath's Bike - w głównym menu gry wpisz: kcussedocruoy
Nowy motocykl Honda - wpisz swe imię jako: HONDAISACE

Triki
Gdy skoczysz, naciśnij [Print Screen] - duuużo punktów! Nie możesz wjechać na wzgórze? W połowie drogi naciśnij [Tab]!

Oni

Edytuj plik persist.dat. Odnajdź komórkę o symbolu 44 (*) i wpisz tam wartość 07. Uruchom grę, w jej trakcie naciśnij [F1] i wpisz jeden z poniższych cheatów:

liveforever - God Mode
shapeshifter - grasz inną postacią (naciśnij [F8], by to osiągnąć)
touchofdeath - teraz już nikt i nic ci nie podskoczy...
canttouchthis - a teraz jeszcze bardziej :)
fatloot - amunicja + energia na maxa
glassworld - szklane meble
winlevel - wygrywasz misję
loselevel - przegrywasz...
bighead - Big Head Mode
minime - Mini Mode
superammo - Super Ammo Mode
reservoirdogs - AI zachowuje się nieco dziwnie...
roughjustice - Gatling Guns Mode
chenille - Daodan Power Mode
behemoth - Godzilla Mode
elderrune - regeneracja
moonshadow - ???
munitionfrenzy - amunicja
fistsoflegend - Bruce Lee wysiada...
killmequick - Ultra Mode
carousel - zwolnione tempo
thedayismine - Developer Mode

W tym ostatnim trybie naciśnij ['] i wpisz:
door_ignore_locks = 1 - otwiera wszystkie drzwi
ai2_kill - wykańcza każdego wroga w pobliżu
chr_nocollision 0 1 - przenikanie przez ściany
dump_docs - widzisz ciekawe komunikaty...

(*) Jeśli nie umiesz grzebać w heksach, nie znasz systemu szesnastkowego itd. - to trudno, odpuść sobie, nie jesteśmy w stanie szybko wytłumaczyć, o co biega. Poszukaj w archiwalnych Action Plusach (z 1999) w cyklu "Poradników hakera".

Parkan: Iron Strategy

Edytuj plik Iron_3D.ini. Dopisz tam:
INVULNERABILITY=1 - nietykalny bohater
FULL_RESEARCH_TREE=1 - masz wszystkie elementy bez prowadzenia badań
WINDOW_MODE=1 - gra chodzi w oknie

Możesz też edytować Behavior.ini. W linii ImmortalHero = 0 zamiast 0 wstaw 1. Uzyskasz gościa z nielimitowaną amunicją. Nie działa na boty!

Sea Dogs

Gdy jesteś na morzu, wciśnij [Ctrl]+[Z] i wpisz dowolny z poniższych kodów:
have live - naprawia twój statek i uzupełnia jego załogę
expu mne - zdobywasz dodatkowe doświadczenie
deneg day - dostajesz dodatkowy szmal
get me magic - twoje działa są nieco mocniejsze
make screen shots - działa nie zadają obrażeń
now i flying - wciśnij [Ctrl]+[F], by przesuwać kamerę; aby strzelić, naciśnij klawisz 0 z klawiatury numerycznej, aby teleportować się w miejsce wskazywane kamerą, wciśnij [Ctrl]+[L]

Serious Sam

W głównym menu naciśnij tyldę [~] i wpisz:
gam_afDamageStrength[poziom trudności]=(poziom ran), gdzie

poziom trudności to:
0 = Easy
1 = Normal
2 = Hard
3 = Serious

poziom ran:
0.0 = nietykalność
1.0 = standardowy
2.0 = 2x większy od standardowego

gam_afDamageStrength[0]=0 - daje grę na poziomie Easy, a dodatkowo nie odnosimy ran

Settlers 4

Naciśnij [Enter] podczas gry i wpisz: !wqsa - włącza cheat-mode. Gdy teraz znów naciśniesz [Enter] i wpiszesz: !win - wygrasz aktualnie trwającą misję.

Sudden Strike

Naciśnij [Enter] w grze, wpisz tipsy (razem z gwiazdkami!), [Enter].
****superman** - nietykalność
****starcraft** - 99 Star_Bomber
****nofog** - odkryta mapa
****staticfog** - zakryta mapa

Tipsy działają też w wersji demo.

Sheep

Naciśnij Esc i wpisz jedno z tych słów (ale dość powoli!):

FatSheep - duże owce
MiniSheep - małe owieczki
PooSheep - ???
CancelCheats - wyłącza cheaty

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

W SPRZEDAŻY JUŻ W MARCU W SUPER CENIE 79,90 ZŁOTYCH!



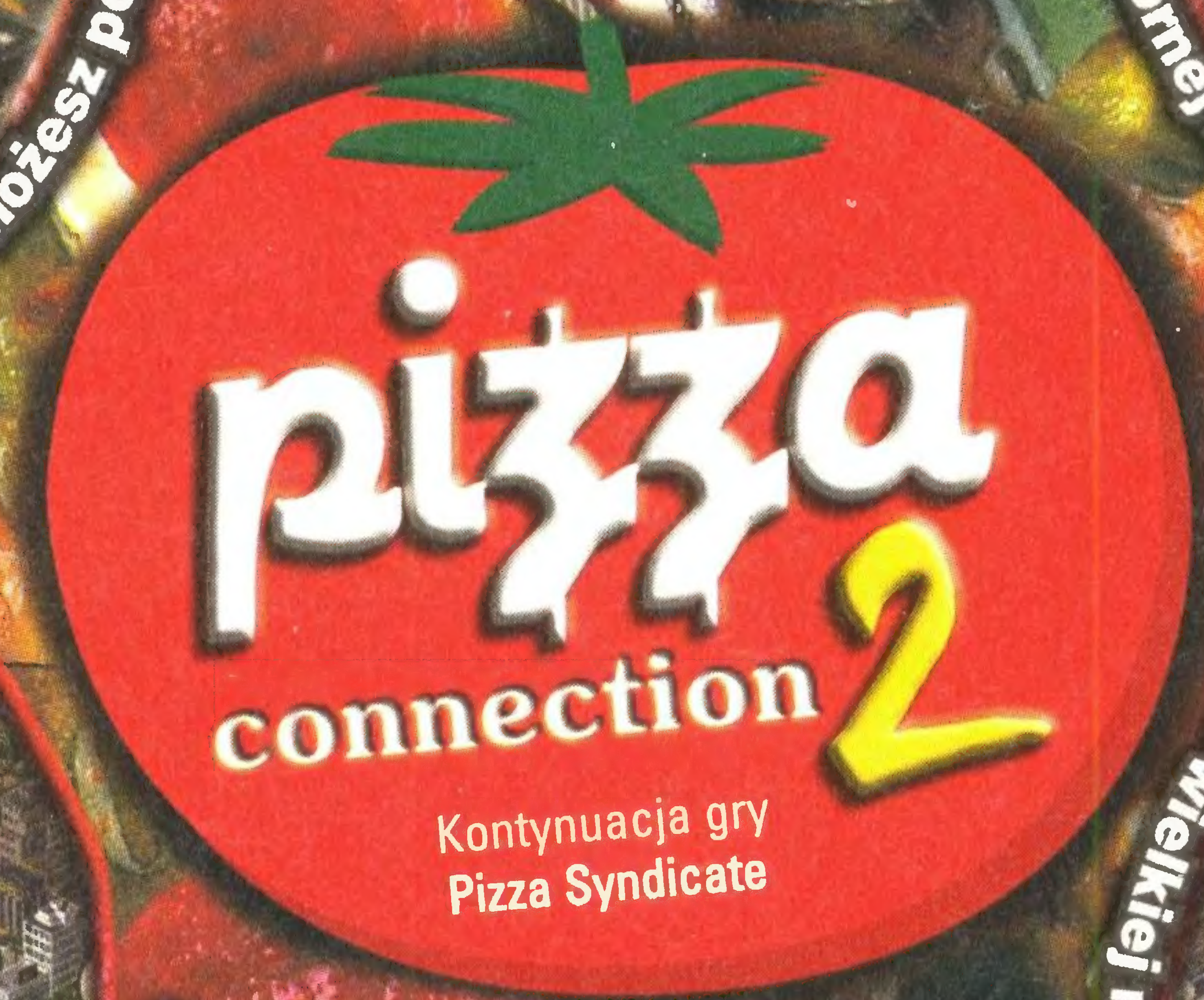
Pokaż wszystkim, że Twoi kucharze mają nie tylko fantazję, ale i dobry smak.



Ach te metropolie i ich słynne budowle. Zawsze w ramach relaksu możesz po prostu podziwiać widoki.



Grupka niesfornej młodzieży odwiedziła lokal konkurencji. Oj, co za pech!





Zbuduj sieć pizzerii w 10 wielkich miastach świata.



Życie wielkiej metropolii i jej mieszkańców. Zasada jest stara i prosta: przez brzuch do portfela.



Negocjacje z użyciem mocnych argumentów zawsze były modne we włoskim środowisku.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT MEDIALNY:
www.gry.wp.pl

SOFTWARE 2000 

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00